



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA INGENIERÍA COMERCIAL

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE
VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA
DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL
EN EL PERÍODO 2012 - 2013”.**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Ingeniero Comercial.

Autores:

Bocancho Quingaluisa Fabricio Rigoberto

Toaza Toaza Darwin Mauricio

Directora:

Ing. Ruth Susana Hidalgo Guayaquil

Latacunga – Ecuador

Abril 2015

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “**EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL EN EL PERÍODO 2012 - 2013**”, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

.....
Bocancho Quingaluisa Fabricio Rigoberto

050349232-4

.....
Toaza Toaza Darwin Mauricio

050335816-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga-Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL EN EL PERÍODO 2012 - 2013”, de Bocancho Quingaluisa Fabricio Rigoberto y Toaza Toaza Darwin Mauricio, postulantes de la Carrera de Ingeniería Comercial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Abril 2015

.....
Ing. Ruth Susana Hidalgo Guayaquil
C.I. 050238612-1
Directora de Tesis



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga-Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, las postulantes: **BOCANCHO QUINGALUISA FABRICIO RIGOBERTO Y TOAZA TOAZA DARWIN MAURICIO**, con la tesis, cuyo título es: **“EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL EN EL PERÍODO 2012 - 2013”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Abril 2015

Para constancia firman:

.....
Ing. Yadira Borja
PRESIDENTE

.....
Ing. Lorena Paucar
MIEMBRO

.....
Ing. Marlene Salazar
OPOSITOR

.....
Ing. Ruth Hidalgo
DIRECTORA

AGRADECIMIENTO

Primero Dios por estar conmigo en los momentos más difíciles de mi vida y porque él está pendiente de cada paso que yo doy.

A mi madre, por ser una mujer luchadora que siempre me brinda su apoyo en los momentos que yo más lo necesito, gracias a ella yo he tenido muchas cosas por lo cual puedo agradecerle toda mi vida.

A mi hermana, en quien puedo confiar por brindarme su apoyo para poder culminar una más de mis metas.

A mi familia por estar siempre conmigo en especial a los que verdaderamente sienten que mi presencia es valiosa en esta vida.

Fabricio Rigoberto

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la vida y sabiduría para tomar las mejores decisiones y por estar iluminándome siempre en todas mis actividades.

A mi madre, por confiar y apoyarme de manera incondicional en todas mis decisiones, por ser abnegada y por brindarme todo su tiempo de manera incondicional.

A mis hermanos que siempre estuvieron a mi lado brindándome los mejores deseos de éxito en mi vida.

A mi familia y mis amigos que de corazón estuvieron a la expectativa en mi superación personal.

Darwin Mauricio

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico con amor a Dios, en especial a mi hermosa madre por su comprensión y apoyo incondicional, quien a pesar de los obstáculos me alentó a luchar por mis sueños y aspiraciones para de esa manera verme como un profesional exitoso.

FABRICIO RIGOBERTO

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con mucho amor a Dios quien me ha guiado a culminar con éxito mi carrera profesional y en especial a mi querida madre y hermanos quienes día a día supieron brindarme su apoyo incondicional. Gracias de todo corazón, los quiero un mundo.

DARWIN MAURICIO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TEMA: “EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL EN EL PERÍODO 2012 - 2013”

Autores: Bocancho Quingaluisa Fabricio Rigoberto.
Toaza Toaza Darwin Mauricio.

RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación se realizó en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Ingeniería Comercial, cuyo objetivo principal se basó en realizar el diseño de un manual de funcionamiento del simulador Stock Trader la cual será una guía importante tanto para el docente como para el estudiante en el proceso y análisis de datos de una Investigación de Mercados. El problema principal estaba en que tanto los docentes como los estudiantes de la carrera no utilizaban herramientas tecnológicas las cuales les ayudara a minimizar sus recursos y de esta manera poder desarrollar destrezas en la realización de una Investigación de Mercados. Para solucionar el problema establecido se realizó un estudio de mercado en el que se empleó la investigación deductivo e inductivo a, la vez se empleó las técnicas de la entrevista y encuesta para obtener la recolección de datos, para así poder determinar las necesidades y requerimientos de los estudiantes. La información obtenida nos ayudó a tomar decisiones en los procesos y aplicaciones a usarse en el simulador las mismas que fueron aplicadas en el desarrollo del manual con la finalidad de brindar que el docente conjuntamente con el estudiante logren mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, llegando a obtener los mejores conocimientos para un profesional triunfante de la Universidad Técnica de Cotopaxi.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ADMINISTRATIVE SCIENCE ACADEMIC UNIT AND HUMANITIES

Latacunga – Ecuador

TOPIC: "SIMULATOR STOCK TRADER IN TEACHING LEARNING MARKET OPERATION IN STUDENTS OF COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY, TO COMMERCIAL ENGINEERING IN THE PERIOD 2012 - 2013"

Authors: Bocancho Quingaluisa Fabricio Rigoberto.
Toaza Toaza Darwin Mauricio.

ABSTRACT

The following research was performed at Cotopaxi Technical University of, Commercial Engineering, whose main objective was based in designing a simulator operating manual Stock Trader which will be an important guide for both the teacher and the student in the process and analysis of market research. The main problem was that both teachers and students of the race did not use technology tools which help them minimize their resources and thus be able to develop skills in conducting a market research. To solve the problem established market research in which both quantitative and qualitative research was used at the time of the interview techniques were used for data collection , in order to determine the needs and requirements of students was conducted. The information obtained helped us make decisions on processes and applications used in the simulator the same as those applied in the development of the manual in order to provide the purpose for which the teacher together with the student succeed in improving the teaching learning, reaching best knowledge to a triumphant professional at Cotopaxi Technical University.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la Carrera de Ingeniería Comercial de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **BOCANCHO QUINGALUISA FABRICIO RIGOBERTO Y TOAZA TOAZA DARWIN MAURICIO**, cuyo título versa **“EL SIMULADOR STOCK TRADER EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FUNCIONAMIENTO DEL MERCADO DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL EN EL PERÍODO 2012 - 2013”**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Diciembre del 2014

Atentamente,

Lic. Marco Paul Beltrán Semblantes
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050266651-4

INDICE DE CONTENIDOS

| CONTENIDO | PAG |
|--|------------|
| Portada..... | i |
| Autoría..... | ii |
| Aval del director de tesis..... | iii |
| Aprobación del tribunal del grado..... | iv |
| Agradecimiento..... | v |
| Dedicatoria..... | vii |
| Resumen..... | ix |
| Abstract..... | x |
| Aval de traducción..... | xi |
| Índice de contenidos..... | xii |
| Índice de cuadros..... | xvi |
| Índice de gráficos..... | xvi |
| Índice de tablas..... | xvii |
| Índice de figuras..... | xviii |
| Índice de anexos..... | xviii |
| Introducción..... | xix |

CAPITULO I

FUNDAMENTACION TEORICA

| | |
|---|---|
| 1.1 Antecedentes investigativos..... | 1 |
| 1.2 Categorías fundamentales..... | 2 |
| 1.3 Marco teórico..... | 3 |
| 1.3.1 El mercado de valores..... | 3 |
| 1.3.1.1 Conceptos y fundamentos..... | 4 |
| 1.3.1.1.1 Valor..... | 4 |
| 1.3.1.1.2 Tipos de títulos valores..... | 5 |

| | |
|---|----|
| 1.3.1.1.3 Derivados..... | 7 |
| 1.3.1.2 Historia del mercado de valores..... | 8 |
| 1.3.1.3 Importancia del mercado de valores..... | 10 |
| 1.3.1.4 Clasificación del mercado de valores..... | 12 |
| 1.3.1.4.1 Mercado primario..... | 12 |
| 1.3.1.4.2 Mercado secundario..... | 12 |
| 1.3.1.4.3 Mercado de capitales..... | 13 |
| 1.3.1.4.4 Mercado de dinero..... | 13 |
| 1.3.1.5 Integrantes del mercado de valores ecuatoriano..... | 13 |
| 1.3.1.5.1 Inversionistas..... | 13 |
| 1.3.1.5.2 Emisores..... | 14 |
| 1.3.1.5.3 Consejo nacional de valores..... | 14 |
| 1.3.1.5.4 Superintendencia de compañías..... | 14 |
| 1.3.1.5.5 Registro del mercado de valores..... | 15 |
| 1.3.1.5.6 Bolsa de valores..... | 15 |
| 1.3.1.5.7 Casas de valores..... | 16 |
| 1.3.1.5.8 Administración de fondos y fideicomisos..... | 16 |
| 1.3.1.5.9 Calificadores de riesgo..... | 16 |
| 1.3.1.6 Ventajas del mercado de valores..... | 16 |
| 1.3.1.7 Funcionamiento del mercado de valores..... | 17 |
| 1.3.1.7.1 Proceso para que una empresa cotice en bolsa..... | 17 |
| 1.3.1.7.2 Negociaciones bursátiles..... | 18 |
| 1.3.1.7.3 Mecanismos de negociación..... | 19 |
| 1.3.1.7.4 Subasta bursátil..... | 19 |
| 1.3.1.7.5 Formas y tipos de posturas..... | 20 |
| 1.3.1.8 Los simuladores y el mercado de valores..... | 21 |
| 1.3.1.9 Las tecnologías informáticas en el mundo del mercado de valores | 21 |
| 1.3.2 Los simuladores de negocios..... | 23 |
| 1.3.2.1 Historia de la simulación..... | 24 |
| 1.3.2.2 Uso de simuladores de negocios en américa latina..... | 26 |
| 1.3.2.3 Los simuladores como herramientas pedagógicas..... | 26 |
| 1.3.2.4 Utilización de los simuladores de negocios..... | 27 |

| | |
|---|----|
| 1.3.2.5 Beneficios del uso de simuladores de negocios..... | 28 |
| 1.3.2.6 Características de los simuladores de negocios..... | 29 |
| 1.3.3 Las nuevas tecnologías de la información..... | 29 |
| 1.3.3.1 Uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunica- ción..... | 30 |
| 1.3.3.1.1 La red internet..... | 30 |
| 1.3.3.1.2 El correo electrónico..... | 30 |
| 1.3.3.1.3 El chat..... | 31 |
| 1.3.3.1.4 La videoconferencia..... | 31 |
| 1.3.3.2 Características significativas de las NTICS..... | 32 |
| 1.3.3.3 Aportaciones de las TICS a la educación..... | 33 |
| 1.3.3.4 Cambios y repercusiones de las NTICS en la educación..... | 34 |
| 1.3.3.5 Aplicaciones de las NTICS en la educación..... | 35 |
| 1.3.4 Modelo de simulación..... | 36 |
| 1.3.4.1 STOCK TRADER..... | 36 |

CAPITULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA

| | |
|---|----|
| 2.1 Caracterización de la Universidad Técnica de Cotopaxi..... | 38 |
| 2.1.1 Reseña histórica..... | 38 |
| 2.1.2 Ingeniería comercial..... | 39 |
| 2.1.2.1 Perfil profesional..... | 40 |
| 2.1.2.2 Misión..... | 40 |
| 2.1.2.3 Visión..... | 41 |
| 2.1.2.4 Objetivos..... | 41 |
| 2.2 Metodología de la investigación..... | 41 |
| 2.2.1 Establecimiento de la necesidad de un estudio de mercado..... | 41 |
| 2.2.1.1 Caracterización de la propuesta a ofrecer..... | 41 |
| 2.2.1.2 Caracterización del área del mercado..... | 42 |
| 2.2.1.3 Definición del problema..... | 42 |
| 2.2.2 Objetivos..... | 42 |

| | |
|---|----|
| 2.2.2.1 Objetivo general..... | 42 |
| 2.2.2.2 Objetivos específicos..... | 42 |
| 2.3 Proceso metodológico de investigación..... | 43 |
| 2.3.1 Fuentes de la investigación..... | 43 |
| 2.3.1.1 Fuentes de información primaria..... | 43 |
| 2.3.1.2 Fuentes de información secundarias..... | 43 |
| 2.3.2 Métodos..... | 43 |
| 2.3.2.1 Método deductivo..... | 43 |
| 2.3.2.2 Método inductivo..... | 44 |
| 2.3.3 Técnicas..... | 44 |
| 2.3.3.1 Encuesta..... | 44 |
| 2.3.3.2 Entrevista..... | 44 |
| 2.4 Diseño estadístico..... | 44 |
| 2.4.1 Población..... | 44 |
| 2.4.2 Muestra..... | 45 |
| 2.4.2.1 Calculo de la muestra..... | 45 |
| 2.5 Procesamiento de datos..... | 46 |
| 2.6 Análisis e interpretación de datos..... | 46 |
| 2.6.1 Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista..... | 57 |
| 2.7 CONCLUSIONES..... | 58 |

CAPITULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

| | |
|---|----|
| 3.1 Diseño de un manual de instrucciones del simulador Stock Trader.... | 60 |
| 3.1.1 Información de la propuesta..... | 60 |
| 3.1.2 Justificación de la propuesta..... | 61 |
| 3.1.3 Importancia de la propuesta..... | 61 |
| 3.1.4 Descripción de la propuesta..... | 62 |
| 3.1.5 Objetivos de la propuesta..... | 62 |
| 3.1.5.1 Objetivo general..... | 62 |

| | |
|--|-----|
| 3.1.5.2 Objetivos específicos..... | 62 |
| MANUAL DE INSTRUCCIONES DEL SIMULADOR STOCK TRADER..... | 63 |
| CONCLUSIONES..... | 113 |
| RECOMENDACIONES..... | 114 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 115 |
| ANEXOS..... | 119 |

INDICE DE CUADROS

| CONTENIDO | PAG |
|---|-----|
| Cuadro N° 1: Conformación de la bolsa de valores..... | 9 |
| Cuadro N° 2: Características las NTICS..... | 33 |

INDICE DE GRAFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico n° 1: STOCK TRADER Portada..... | 36 |
| Gráfico n° 2: STOCK TRADER página principal..... | 37 |
| Gráfico n°3: ¿Conoce o ha escuchado sobre los simuladores de negocios? | 47 |
| Gráfico n° 4: ¿Ha utilizado un simulador de negocios en su preparación académica en la carrera de ingeniería comercial?..... | 48 |
| Gráfico n° 5: ¿Qué nivel de conocimiento tiene usted con respecto al uso de los simuladores de negocios?..... | 49 |
| Gráfico n° 6: ¿Considera usted que los simuladores de negocios ayudan a las personas a desarrollar sus destrezas y habilidades?..... | 50 |
| Gráfico n° 7: ¿Piensa usted que la universidad debe utilizar los simuladores de negocios en el adiestramiento de los estudiantes?..... | 51 |
| Gráfico n° 8: ¿Qué nivel de relevancia le da usted al uso de simuladores de negocios en el adiestramiento estudiantil?..... | 52 |

| | |
|--|----|
| Gráfico n° 9: ¿Si se instala un simulador de mercado de valores que ayude en el adiestramiento de los estudiantes en la carrera de ingeniería comercial utilizaría?..... | 53 |
| Gráfico n° 10: ¿En que considera usted que un simulador de negocios tenga mayor influencia?..... | 54 |
| Gráfico n° 11: ¿Considera usted que los manuales ayuden a mejorar la comprensión del uso de los simuladores?..... | 55 |
| Gráfico n° 12: ¿Qué instrumento cree que le ayudaría a utilizar con mayor facilidad el simulador del mercado de valores?..... | 56 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla n° 1: Número de estudiantes de Ingeniería comercial Marzo – Agosto 2013..... | 45 |
| Tabla n° 2: ¿Conoce o a escuchado sobre los simuladores de negocios?..... | 47 |
| Tabla n° 3: ¿Ha utilizado un simulador de negocios en su preparación académica en la carrera de ingeniería comercial?..... | 48 |
| Tabla n° 4: ¿Qué nivel de conocimiento tiene usted con respecto al uso de los simuladores de negocios?..... | 49 |
| Tabla n° 5: ¿Considera usted que los simuladores de negocios ayudan a las personas a desarrollar sus destrezas y habilidades?..... | 50 |
| Tabla n° 6: ¿Piensa usted que la universidad debe utilizar los simuladores de negocios en el adiestramiento de los estudiantes?..... | 51 |
| Tabla n° 7: ¿Qué nivel de relevancia le da usted al uso de simuladores de negocios en el adiestramiento estudiantil?..... | 52 |
| Tabla n° 8: ¿Si se instala un simulador de mercado de valores que ayude en el adiestramiento de los estudiantes en la carrera de ingeniería comercial utilizaría?..... | 53 |
| Tabla n° 9: ¿En que considera usted que un simulador de negocios tenga mayor influencia?..... | 54 |

| | |
|---|----|
| Tabla n° 10: ¿Considera usted que los manuales ayuden a mejorar la comprensión del uso de los simuladores?..... | 55 |
| Tabla n° 11: ¿Qué instrumento cree que le ayudaría a utilizar con mayor facilidad el simulador del mercado de valores?..... | 56 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura n° 1: Proceso de negociación en la bolsa de valores ecuatoriano... | 20 |
|---|----|

INDICE DE ANEXOS

| | |
|-----------------------------|-----|
| Anexo n° 1: Encuestas..... | 119 |
| Anexo n° 2: Entrevista..... | 122 |

INTRODUCCION

En la actualidad la educación tiene que ser de un nivel superior, es decir formar profesionales capaces de desenvolverse de una manera adecuada en un mundo globalizado, en el que las empresas requieren de personal con la mentalidad de superación, apto para realizar todo tipo de actividades que se le presente llegando así a alcanzar el éxito con facilidad; para lo cual la Universidad Técnica de Cotopaxi, carrera de Ingeniería Comercial se encamina en mejorar el nivel académico desarrollando en un porcentaje elevado las capacidades de sus estudiantes a través del simulador Stock Trader.

Stock Trader es una versión del juego de mesa, pero diseñado para jugarlo en computadores, es un juego de estrategia a través del cual se compran y venden acciones en una Bolsa de Valores Virtual.

En ese sentido se ve necesario elaborar un manual para el funcionamiento del simulador Stock Trader que será desarrollado en tres capítulos:

Capítulo I. Se describe en una forma concreta los contenidos teóricos respecto al tema como son: el mercado de valores, los simuladores y mercado de valores, los simuladores de negocios, las NTIC'S el simulador Stock Trader.

En el **Capítulo II.** Se describe la caracterización de la Universidad y se detalla los resultados obtenidos a través de los instrumentos de investigación aplicados a los estudiantes y docentes de la Carrera de Ingeniería Comercial.

En el **Capítulo III.** Contiene la descripción de la propuesta, diseño del manual del software Stock Trader mediante la aplicación de un caso, resultados arrojados del software entre otros temas de importancia, finalizando con las conclusiones y recomendaciones generadas a través de la investigación realizada.

CAPITULO I

FUNDAMENTACION TEORICA

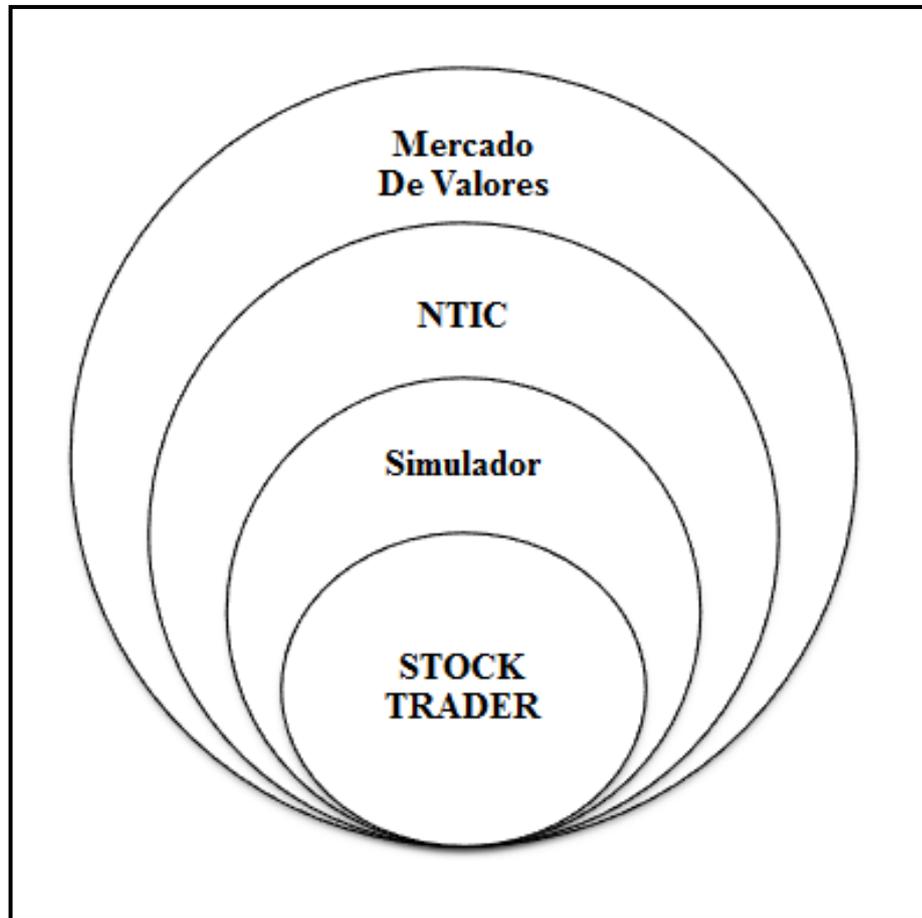
1.1 Antecedentes investigativos

En los estudios realizados se obtiene un trabajo de grado aplicado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, en la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, con el tema “Elaboración de guías y procedimientos para la realización de prácticas de laboratorio de sistemas eléctricos de potencia I, utilizando el simulador PowerWorld para la Universidad Técnica de Cotopaxi” por el autor Casa Casa Luis Guillermo, previa a la obtención del título de Ingeniero Eléctrico.

El objetivo general de la tesis mencionada fue el elaborar guías y procedimientos para la realización de prácticas de laboratorio de Sistemas Eléctricos de Potencia I, utilizando el simulador PowerWorld, para la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Asimismo el autor después de un estudio llegó a la conclusión que su trabajo de investigación fue gratificante, pues permitió establecer vínculos profesionales y se corroboraron conceptos, muchos de ellos transmitidos en las guías desarrolladas, todo lo mencionado fue una idea que surgió de la necesidad vivida por el autor, durante su período de estudiante de pregrado, considerando un valioso aporte para las promociones sucesoras de la Carrera de Ingeniería Eléctrica.

1.2 Categorías fundamentales



Elaborado por: Los tesistas

1.3 Marco Teórico

1.3.1 El mercado de valores

(CAMPOVERDE, Freddy, 2012) Nos menciona que, “El mercado de valores comprende aquel espacio económico donde se reúnen oferentes (emisores) y demandantes (inversionistas) de valores. A su vez, el mercado de valores cumple la función de captar recursos financieros a través de la compra y venta de instrumentos financieros, con el objetivo de financiar capital de trabajo de manera directa y a costos reducidos”.

El mercado de valores está compuesto por: el mercado de dinero y el mercado de capitales.

El mercado de dinero es aquel donde se intercambian instrumentos financieros que por su corto plazo y mínimo riesgo se pueden considerar sustitutivos del dinero. Los instrumentos negociados en este mercado poseen gran liquidez y alta seguridad, entre ellos están las aceptaciones bancarias y Pagarés del Tesoro.

El mercado de capitales es aquel donde se negocian títulos de mediano y largo plazo que implican un riesgo relativamente alto y cuyo plazo suele ser mayor a un año.

Desde otro punto de vista el mercado de valores se divide en dos sub-mercados: mercado primario o de emisión; y, mercado secundario o de negociación.

El mercado primario es aquel en el que se realiza la primera colocación de los valores emitidos, aquí los agentes económicos contactan a los ahorradores para captar los recursos financieros por medio de dichos títulos.

En el mercado secundario se contactan los ahorradores entre sí para que exista un intercambio de los títulos que poseen; en algunas ocasiones los ahorradores están

representados por un agente o corredor de bolsa para que éstos realicen las transacciones de los títulos mediante el establecimiento del precio de los títulos que se negocian en este mercado.

1.3.1.1 Conceptos y fundamentos

1.3.1.1.1 Valor

(WIKIPEDIA, 2014) El valor en economía manifiesta que: “Es un concepto diferente para cada una de las diversas teorías denominadas teorías del valor, que a lo largo de la historia de la economía han pretendido definirlo y medirlo. Es una magnitud con la que medir los distintos bienes económicos comparando su utilidad. La diferenciación entre utilidad total o valor de uso y valor de cambio o precio de mercado permite distinguir ambos conceptos (valor y precio)”.

La definición de valor posee dos aspectos distintos de interpretación, pero que a la vez están estrechamente relacionados: el aspecto material y el aspecto sustancial.

El aspecto material del valor comprende el documento en sí; un pedazo de papel escrito y firmado por el deudor con varios requisitos a cumplirse, es un documento formal que representa un contrato unilateral.

El aspecto sustancial es la esencia del valor, consiste en el derecho que posee la persona a la cual se le otorgue el documento; el derecho es un beneficio a favor de la persona que posea el valor de conformidad con la ley de circulación.

De esta manera, los títulos valores son un contrato unilateral que representan una inversión o un crédito y que expresan la voluntad de una parte deudora correspondiéndole una obligación y a la otra parte, acreedora, le corresponde el derecho sobre lo que se menciona en el documento.

Los valores, también conocidos como títulos valores o instrumentos, constituyen una masa de derechos – obligaciones que circulan en el mercado con sus propias leyes sobre una gran cantidad de bienes muebles e inmuebles para así formar una riqueza social; actualmente estamos en una fase económica en que la riqueza esta mayormente representada por los títulos valores que circulan en la economía basadas en sus propias leyes y sometidas a sus propias crisis.

1.3.1.1.2 Tipos de títulos valores

(SANCHEZ, Maria, 2009), “Los títulos valores o los títulos de crédito, en general, son objeto y consecuencia de negocios jurídicos, por esta razón se relacionan con figuras jurídicas tales como la compra-venta, la donación, la permuta, todos los cuales afectan al patrimonio de las personas y por lo tanto, a las rentas que estos generan”.

Para clasificar los títulos, se establecen varios criterios, por ejemplo de acuerdo a la renta que reciban, el tipo de entidad que emita los títulos, clase de titular.

Según el tipo de renta que perciban los títulos pueden ser: títulos de renta fija o títulos de renta variable.

- Los títulos de renta fija son documentos por los que el inversionista recibirá una cantidad conocida en cada periodo u otorga el derecho de percibir un interés fijo; entre ellos se encuentran los certificados de depósitos a plazos, pagaré, aceptaciones y avales bancarios, letras de cambio, bonos.

- Los títulos de renta variable son aquellos documentos que incluyen un derecho de propiedad de una parte del patrimonio de una empresa, por lo que el inversionista recibirá una retribución incierta que dependerá del nivel de beneficios de la empresa emisora del título, en este tipo de títulos se encuentran las acciones que pueden ser ordinarias o preferentes.

Según el carácter de la entidad que los emita, los instrumentos pueden ser: títulos públicos y títulos privados.

- Los títulos públicos son instrumentos emitidos por el Estado, entre ellos se encuentra la deuda pública o bonos del Estado, letras del Tesoro.
- Los títulos privados son aquellos emitidos por la empresa privada, entre ellos se encuentran las acciones de empresas privadas, participaciones de los fondos de inversión.

Según la clase de titular, los títulos pueden ser: nominativos, al portador o a la orden.

- Los títulos nominativos son instrumentos emitidos a favor de una persona determinada; en este caso, si se cambiase de titular se deberá informar a la empresa emisora del título.
- Los títulos al portador son instrumentos cuyo dueño o titular es el portador de los mismos.
- Los títulos a la orden son instrumentos emitidos a favor de una persona determinada y cuyo titular puede ser cambiado sin que sea necesario notificar a la empresa emisora.

En el mercado de valores, sin considerar los criterios anteriormente expuestos, los títulos se agrupan dependiendo al mercado donde se desarrollen, así pues los títulos pueden ser instrumentos del mercado de capitales o instrumentos del mercado de dinero.

Al mercado de capitales pertenecen las acciones, que son documentos que las empresas emiten para aumentar el capital, este tipo de títulos otorga al portador derechos sobre una porción de la empresa convirtiéndose en socio de ella y

participando de las ganancias o pérdidas de la empresa. Los réditos que se recibe por este tipo de títulos se los conocen como dividendos y corresponden a una participación proporcional de las utilidades que alcance la empresa en un periodo determinado, es decir, es una renta variable para el inversionista.

En el mercado de dinero se encuentran los títulos de deuda, conocidos también como bonos; son instrumentos que las empresas emiten para obtener recursos y que constituyen una obligación por pagar para la empresa, independientemente de los resultados que la empresa obtenga en un periodo determinado. Es un compromiso de pago con fecha y plazo establecido por el cual el emisor paga un interés previamente acordado, es decir, constituye una renta fija para el inversionista.

1.3.1.1.3 Derivados

(PLANETA FOREX, 2014) Define a lo derivados como, “Aquellos productos financieros cuyo valor se basa en el precio de otro activo. Es decir que los derivados financieros son instrumentos cuyo precio o valor no viene determinado de forma directa sino que dependen del precio de otro activo al cual denominamos activo subyacente”.

Son contratos establecidos para ser liquidados en una fecha futura y se los realiza sobre acciones, tipos de interés, materias primas, divisas, etc.

Los productos derivados se dividen básicamente en dos grupos: futuros y opciones.

Los futuros son contratos estandarizados en plazo, monto y cantidad por el cual dos partes se comprometen, una a comprar y otra a vender un activo subyacente en una fecha futura, aunque en el momento de cerrar el trato no se realice ninguna transacción.

Las opciones son contratos estandarizados por el cual el comprador de dicha opción adquiere el derecho pero no la obligación, en una fecha futura, de comprar (call) o vender (put) un activo subyacente a un precio pactado. A diferencia de los futuros, el comprador de una opción debe pagar una prima en el momento de cerrar la operación.

Las opciones pueden ser de dos tipos: europeas o americanas.

Las opciones europeas son aquellas que pueden liquidarse solo al momento de su vencimiento; en cambio, las opciones americanas se pueden liquidar en cualquier momento entre su fecha de contratación y su vencimiento.

1.3.1.2 Historia del mercado de valores

(CANNESA, Raúl, 2010), “En realidad es difícil definir un origen específico para los mercados de valores puesto que desde que existe el comercio en la civilización humana han existido sitios donde se realizaban prácticas similares a las que se efectúan en las modernas bolsas de valores como la de Nueva York, la más famosa del mundo”.

Las bolsas de valores surgen en la antigüedad cuando los mercaderes se reunían en algún sitio para comprar o vender sus productos primarios; con el paso del tiempo, los bienes objeto de intercambio fueron evolucionando hasta llegar, en la actualidad, a la producción y negociación de productos como los valores que son representativos de derechos económicos patrimoniales o crediticios.

Las bolsas de valores son las instituciones que actualmente proveen la infraestructura para facilitar la reunión de inversionistas y emisores.

La creación en el Ecuador de las bolsas de valores constituyó un proyecto impulsado por la necesidad de proveer a los comerciantes una forma de distribuir

la riqueza, promover el ahorro interno para canalizarlo a las actividades productivas.

A continuación se detalla hechos relevantes de la conformación del mercado bursátil en el Ecuador.

CUADRO N° 1

CONFORMACIÓN DE LA BOLSA DE VALORES

| | |
|---------------------------------|--|
| 4 de Noviembre de 1831 | Se autoriza poner en vigencia el Código de Comercio de España de 1829. |
| 1 de Mayo de 1882 | Entra en vigencia el primer Código de Comercio ecuatoriano, que se refiere ya a las Bolsas de Comercio. |
| 26 de Junio de 1884 | Se crea la primera Bolsa de Comercio en Guayaquil. |
| 26 de Septiembre de 1906 | Se expide el Código de Comercio de Alfaro |
| Mayo de 1935 | Se crea en la ciudad de Guayaquil la Bolsa de Valores y Productos del Ecuador C.A. |
| 19 de Mayo de 1953 | Se establece la Comisión de Valores en el Decreto Ley de emergencia No. 09 |
| 4 de Julio de 1955 | Se crea la Comisión Nacional de Valores según Decreto Ejecutivo No. 34 |
| 27 de Enero de 1964 | Se expide la Ley de Compañías |
| 11 de Agosto de 1964 | Se expide la Ley de la Comisión de Valores — Corporación Financiera Nacional sustituyendo a la Comisión Nacional de Valores |
| 26 de Marzo de 1969 | Se expide la Ley No.111 que faculta el establecimiento de bolsas de valores, compañías anónimas, otorgando facultad a la Comisión de Valores — Corporación |

| | |
|--------------------------------|---|
| | Financiera Nacional para fundar y promover la constitución de la Bolsa de Valores de Quito C.A. |
| 30 de Mayo de 1969 | Se autoriza el establecimiento de las Bolsas de Valores en Quito y Guayaquil. |
| 25 de Agosto de 1969 | Se otorga Escritura de Constitución de la Bolsa de Valores de Quito C.A. |
| 2 de Septiembre de 1969 | Se otorga Escritura Pública de Constitución de la Bolsa de Valores de Guayaquil C.A. |
| 28 de Mayo de 1993 | Se expide la primera Ley de Mercado de Valores, en donde se establece que las Bolsas de Valores deben ser corporaciones civiles y dispone la transformación jurídica de las compañías anónimas. |
| 31 de Mayo de 1994 | Se realiza la transformación jurídica de la Bolsa de Valores de Quito C.A. a la Corporación Civil Bolsa de Valores de Quito. |
| 23 de Julio de 1998 | Dado el desarrollo del mercado se hizo necesario profundizar, actualizar y sustituir algunas normas de la Ley expedida el 28 de mayo de 1993, para facilitar el cumplimiento de los objetivos para los cuales fue expedida. |

Fuente: Bolsa de Valores De Quito

Elaborado por: Los tesistas

1.3.1.3 Importancia del mercado de valores

(ENCICLOPEDIA FINANCIERA, 2014) “El mercado de valores es una de las fuentes más importantes para que las empresas puedan recaudar dinero. Esto permite a las empresas que cotizan en bolsa recaudar capital adicional para la expansión mediante la venta de nuevas acciones. Además, la liquidez que proporciona permite a los inversores comprar o vender las acciones existentes de forma rápida. Esta es una característica atractiva de la inversión en acciones, en comparación con otras inversiones, menos líquidas tales como bienes inmuebles”.

La historia ha demostrado que el precio de las acciones y otros activos es una parte importante de la dinámica de la actividad económica, y puede influir o ser un indicador de la situación económica. Una economía donde el mercado de valores va en aumento. De hecho, el mercado de valores es a menudo considerado el principal indicador de la fortaleza económica de un país y el desarrollo. El aumento de precios de las acciones, por ejemplo, tienden a estar asociados con el aumento de la inversión empresarial, y viceversa. Los precios de las acciones también afectan a la riqueza de los hogares y su consumo. Por lo tanto, los bancos centrales tienden a vigilar el control y el comportamiento del mercado de valores y, en general, el buen funcionamiento del sistema financiero. La estabilidad financiera es la razón de ser de los bancos centrales.

Los mercados también actúan como centro de información para cada transacción, lo que significa recoger y entregar las acciones, y garantizar el pago al vendedor. Esto elimina el riesgo de un comprador o vendedor individual de que la contraparte pueda no pagar la transacción.

El buen funcionamiento de todas estas actividades facilita el crecimiento económico disminuyendo los costes y riesgos promoviendo la producción de bienes y servicios, así como el empleo. De esta manera el sistema financiero contribuye a una mayor prosperidad. Un aspecto importante de los mercados financieros modernos, sin embargo, incluyendo los mercados de valores, es la absoluta discreción.

La situación económica actual ha dado la pauta para que las empresas busquen la optimización de sus recursos financieros con el objeto de lograr la eficiencia de su operación que permita su crecimiento en un ambiente económico hostil.

Por lo mismo, se debe propiciar una diversificación adecuada del portafolio de inversiones de las entidades para la obtención de los mayores rendimientos financieros posibles, con el objeto de reducir la probabilidad de insolvencia.

Cuando tratamos de invertir lo único en lo que pensamos es en obtener el mayor rendimiento posible con un riesgo medio o moderado sin saber que todos estos fondos son colocados en el Mercado de Valores.

Antes de dar la clasificación del Mercado de Valores, podemos definirlo como el hecho, acto, lugar donde ocurren libremente oferentes y demandantes de recursos monetarios.

1.3.1.4 Clasificación del mercado de valores

(ARIAS, Juan, 2014) “El mercado monetario las empresas acuden a él para financiar operaciones del ciclo comercial de las mismas, estas son el financiamiento de materia prima, inventario, nomina, etc. En el Mercado de Capitales los recursos obtenidos a mediano plazo es usado e activos relacionados con los bienes de capitales, maquinarias, terrenos, edificaciones, de allí el plazo para su cancelación”.

1.3.1.4.1 Mercado primario

Cuando el título es negociado directamente del emisor al inversionista, representando esto un movimiento de efectivo para el primero. Se refiere a la emisión y colocación de títulos valor que se convierten en la aportación de dinero fresco para la empresa o entidad emisora.

1.3.1.4.2 Mercado secundario

Cuando el título se negocia dos veces o más, proporcionando liquidez entre los inversionistas, sin que el emisor intervenga. Son títulos que se transfieren de un inversionista a otro, sin que estas aportaciones redunden en un aporte de recursos a las empresas emisoras.

En el mercado de valores los títulos se clasifican de acuerdo al destino de los recursos monetarios en:

1.3.1.4.3 Mercado de capitales

Su objetivo es financiar la formación de activos fijos. Su principal característica es la de operar con instrumentos cuyo vencimiento es a largo plazo (mayor a un año) como son las acciones. El mercado de capitales se subdivide en instrumentos de renta variable, como son las acciones y en instrumentos de renta fija como las obligaciones, certificados de participación ordinaria, bonos de renovación urbana, bonos bancarios de desarrollo, pagarés a mediano plazo y pagarés financieros.

1.2.1.4.4 Mercado de dinero

Su objetivo es financiar capital de trabajo para emisores privados y financiar el gasto corriente así como regular el circulante monetario para el gobierno. Una de sus características es operar con instrumentos a corto plazo.

El mercado de dinero como parte del sistema financiero tiene como objetivo establecer la función del mercado de dinero como: medio de financiamiento para el capital de trabajo y gasto corriente; regular el circulante monetario y alternativa de inversión; determinar las características y funciones de los instrumentos que la conforman y manejar las diferentes operaciones que se puedan realizar con los mismos.

En el mercado de dinero los instrumentos se clasifican en: los que se cotizan a descuento, a precio, y los que brindan cobertura cambiaria.

1.3.1.5 Integrantes del mercado de valores ecuatoriano

(BVQ, 2013) Menciona que los integrantes del mercado de valores son:

1.3.1.5.1 Inversionistas

Son aquellos que compran o adquieren los títulos valores a cambio de su dinero.

1.3.1.5.2 Emisores

Son aquellos que reciben el dinero que entregan los inversionistas a cambio de los títulos valores que emiten.

En el Ecuador los emisores pueden ser: Gobierno central, entidades del régimen seccional autónomo, otras instituciones públicas financieras y no financieras, instituciones privadas del sector financiero e instituciones privadas del sector empresarial.

A continuación se detallará la estructura institucional del Mercado de Valores ecuatoriano.

1.3.1.5.3 Consejo nacional de valores

Encargado de implantar la Política General del Mercado de Valores. Esta institución es un órgano de la Superintendencia de Compañías y se encuentra presidida por esta entidad.

Está conformado por siete miembros distribuidos de la siguiente manera: cuatro miembros del sector público y tres miembros del sector privado.

Una de las principales funciones de este órgano es regular el funcionamiento del Mercado de Valores.

1.3.1.5.4 Superintendencia de compañías

Dentro del mercado de valores, sus principales funciones son:

- Autorizar las actividades del mercado de valores; y, supervisar y ejercer control sobre los participantes del mercado.

- Ejecutar la política general del mercado de valores y sancionar las violaciones de la ley y del reglamento.
- Suministrar y requerir información pública sobre las actividades de las personas sujetas a su control (naturales o jurídicas).

1.3.1.5.5 Registro del mercado de valores

Es un organismo dentro de la Superintendencia de Compañías donde se inscribe la información pública de los emisores, valores y de otras instituciones que forman parte del mercado de valores.

El registro en este organismo es un requisito previo para participar en el mercado bursátil y extrabursátil.

1.3.1.5.6 Bolsa de valores

Constituye el espacio físico a donde acuden las casas de valores para realizar la conocida “rueda de bolsa” (transacciones); son corporaciones civiles sin fines de lucro.

La principal finalidad de esta institución es brindar los mecanismos y servicios necesarios para la negociación de los Valores.

Es autorizada y se encuentra bajo el control de la Superintendencia de Compañías. Sus miembros son las casas de valores constituidas legalmente.

Las Bolsas de Valores poseen la facultad de dictar reglamentos y normas internas para el control de sus miembros.

1.3.1.5.7 Casas de valores

Son compañías que tiene como objeto social único la realización de las actividades previstas en la ley; es decir, la intermediación de valores. Estas instituciones actúan por medio de operadores dentro de la bolsa de valores.

Las instituciones del sistema financiero privado y los grupos financieros son las que podrán establecer casas de valores.

Poseen facultades y prohibiciones estipuladas en la ley del mercado de valores.

1.3.1.5.8 Administradoras de fondos y fideicomisos

Son compañías anónimas cuyas actividades se centran en la administración de: fondos de inversión, negocios fiduciarios (fideicomisos mercantiles y encargos fiduciarios); también representan fondos internacionales y actúan como emisores en los procesos de titularización.

1.3.1.5.9 Calificadores de riesgo

Compañías cuya finalidad es analizar la capacidad de las empresas y en base a dicho análisis otorgar una calificación en relación a la posibilidad de repago de la emisión.

1.3.1.6 Ventajas del mercado de valores

Son diversas las ventajas que el mercado de valores puede brindar a las empresas que decidan financiarse a través de él:

- Ofrece un costo financiero competitivo.

- Satisfacción flexible de las necesidades de financiamiento a corto, mediano y largo plazo: mayores plazos; amortizaciones más holgadas, atención a flujos no regulares de pagos, posibilidad de otorgar garantías o resguardos más variados, etc.
- Mejor manejo de los ciclos de liquidez e iliquidez.
- Mejoramiento de la imagen de la empresa emisora en el mercado.
- Permite acceder a montos importantes de financiamiento. Demanda potencial de inversionistas institucionales.
- Posibles beneficios tributarios (exoneración de impuesto a la renta de los intereses, ganancia de capital no afecta a impuestos).
- Somete al emisor a la disciplina del mercado: estimula el manejo profesional.

1.3.1.7 Funcionamiento del mercado de valores

(ECONOMIA Y FINANZAS INTERNACIONALES, 2014) “El mercado de valores canaliza los recursos financieros hacía las actividades productivas a través de la negociación de valores”.

1.3.1.7.1 Proceso para que una empresa cotice en bolsa

- Los requisitos para que una empresa cotice en la Bolsa de Valores son:
- Solicitar a la Superintendencia de Compañías la inscripción al Registro de Mercado de Valores.
- Publicar en un diario de la localidad la resolución de inscripción.

- Elaborar un prospecto de oferta pública primaria; dicho prospecto debe incluir la actividad de la empresa, estados financieros, características de la emisión, calificación de riesgos, etc.
- Inscribirse en la Bolsa de Valores como emisor, previa resolución de su Directorio.
- Cancelar la cuota de inscripción; luego de esto, el emisor podrá negociar sus títulos en la Bolsa de Valores.

1.3.1.7.2 Negociaciones bursátiles

Son actividades financieras que se realizan a través de la Bolsa, siendo justamente la Bolsa de valores la más frecuente en la que las mismas se realizan.

La negociación en el mercado bursátil se realiza tomando como base precios conocidos que se fijan en tiempo real y en un entorno seguro para los accionistas, es decir, las transacciones se encuentran reguladas lo que brinda un marco de seguridad y de legalidad para quienes intervienen en las mismas.

Las empresas son las que mayormente concurren al mercado bursátil o Bolsa para vender sus activos y de esta manera conseguir el dinero que necesitan para sus inversiones. Los activos son los mencionados bonos, títulos, acciones de sociedades anónimas, entre otros, los cuales pasarán a ser adquiridos por inversores, que pueden ser personas físicas, o en su defecto jurídicas, que poseen dinero excedente el cual quieren invertir para que les dé un beneficio futuro.

La compra de títulos o acciones o cualquier otra operación que se haga con la Bolsa es una inversión de riesgo ya que es incierta la ganancia que se pueda obtener, millones o pérdidas difíciles de afrontar.

El índice bursátil es el número que refleja las variaciones sufridas por las cotizaciones de las acciones negociables.

El Derecho Bursátil es la rama del Derecho Comercial que se ocupa justamente de la regulación del mercado bursátil.

1.3.1.7.3 Mecanismos de negociación

En las Bolsas de Valores ecuatorianas existen actualmente dos mecanismos de negociación por medio de la cual se pueden realizar operaciones y son:

- Rueda a viva voz.
- Rueda electrónica.

1.3.1.7.4 Subasta bursátil

Es un mecanismo de venta pública de un importante paquete de títulos - valores de la misma clase, que se realiza en la Bolsa de Valores, entre quienes propongan pagar el mejor precio.

Se caracteriza porque existe un solo oferente o vendedor y varios demandantes. Se utiliza especialmente para la colocación primaria de títulos - valores, en que no se conoce previamente el precio y se trata de inducir a que el mercado establezca dicho precio.

Para realizar la subasta bursátil se cumplen cuatro pasos:

- Convocatoria.
- Presentación de posturas.
- Apertura y calificación de posturas.
- Adjudicación.

1.3.1.7.5 Formas y tipos de posturas

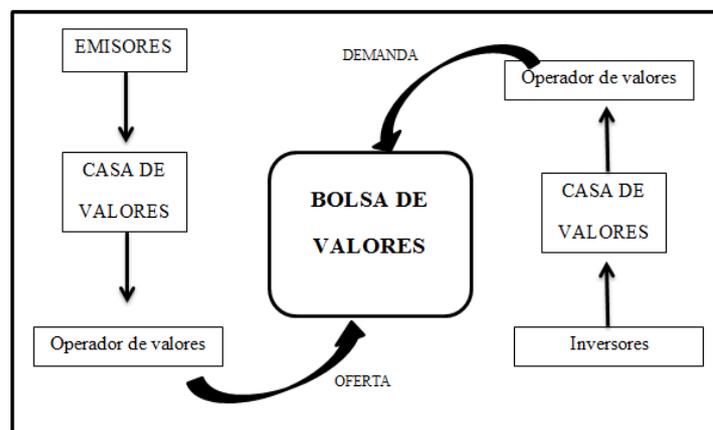
Un operador de valores, en representación de su Casa de Valores podrá actuar comprando o vendiendo títulos por encargo de sus clientes.

La agrupación de todas las órdenes emitidas por sus clientes se denomina portafolio.

El operador podrá tener varias posturas en el mercado, dependiendo de la conformación de su portafolio, a saber se definen cuatro posturas:

- En firme.
- Cruzadas.
- De mercado.
- De fracciones

FIGURA N° 1
PROCESO DE NEGOCIACIÓN EN LA BOLSA DE VALORES
ECUATORIANA



Fuente: Bolsa De Valores De Quito
Elaborado por: Los tesistas

1.3.1.8 Los simuladores y el mercado de valores

(INVERTIR FOREX, 2014) “El simulador de bolsa en tiempo real le facilita de gran manera al inversionista idear cuáles serán las acciones a tomar durante cada jornada de negociación, debido a que en este campo se necesita tomar decisiones que mejoraran el rendimiento de capital a cada instante”.

Un simulador de mercado de valores es un programa que imita el proceso de compra y venta de acciones. Los simuladores del mercado de valores a menudo se basan en precios de las acciones reales, pero algunos utilizan las poblaciones ficticias en sustitución de las compañías de bienes que los inversores pueden elegir. En cualquier caso, los precios del mercado fluctúan, con una precisión de más o menos con el comportamiento real de valores del mundo, y las transacciones de los usuarios ordenado basado en los cambios de precios y sus objetivos de inversión. Los simuladores permiten generalmente a muchos usuarios a participar a la vez, mejorando aún más su similitud con los mercados reales donde el comportamiento inversor sirve para influir en los precios.

Los simuladores del mercado de valores están disponibles en línea o mediante la instalación de software. Algunos simuladores basados en software deben conectarse a Internet para las cotizaciones de bolsa, mientras que otros funcionan de manera autónoma sin conexión a Internet.

1.3.1.9 Las tecnologías informáticas en el mundo del mercado de valores

(DOCUMENTOS GOOGLE, 2014) “El capital genera múltiples beneficios, aumentando y mejorando la productividad, e impulsando las innovaciones financieras. Cada país diseña condiciones atractivas compitiendo por atraer, retener y explotar el capital, el cual tiene naturaleza no territorial, que le facilita moverse en la dirección que más le convenga. Este sistema capitalista global no es reciente, ni siquiera novedoso”.

La economía global se caracteriza por el libre comercio de bienes, servicios y la libre circulación de capitales. Los tipos de interés, los tipos de cambio y las cotizaciones bursátiles en diversos países se relacionan directamente con los mercados financieros globales ejerciendo una gran influencia sobre las condiciones económicas. El papel preponderante que desempeña el capital financiero internacional en el desarrollo de los países permite hablar de un sistema capitalista global. Básicamente el sistema está compuesto por un centro y una periferia, en donde el centro es el proveedor de capital y la periferia es el cliente del capital. Las reglas del juego están a favor del centro, allí se diseña y se impone la política monetaria internacional. Podría afirmarse que el centro está en Nueva York y Londres, porque ahí están situados los mercados financieros internacionales, o en Washington, Frankfurt y Tokio, porque allí se define la oferta monetaria del mundo. El capital monetario se ubica en las ciudades más importantes del mundo, como símbolo de su desarrollo y poder, todo este movimiento incluye las bolsas de valores, las cuales utilizan las nuevas tecnologías de información.

La evolución de la tecnología ha respondido a las necesidades del ser humano, a su curiosidad y creatividad. El desarrollo tecnológico ha permitido la diferenciación de los países por su grado de desarrollo y capacidad para generar y optimizar los recursos. Por esta razón, los países desarrollados imponen sus condiciones en cuanto a política económica y relaciones internacionales se refiere.

Se ha producido una transformación incremental en los mercados internacionales. Las relaciones duraderas, cara a cara, en donde las personas se conocen antes de negociar, han sido sustituidas por transacciones comerciales. El negocio donde propietario y cliente se conocen ha desaparecido ante el hipermercado y ante Internet. Las economías nacionales han sido sustituidas por una economía internacional en donde los productos deben responder a estándares de calidad y precio mundiales, los clientes son globales y se ha originado un nuevo escenario: e-commerce (comercio electrónico).

La sustitución de las relaciones por transacciones es un proceso histórico, en donde cada transacción tiene valor en sí misma y los bancos de inversión compiten por cada fragmento de negocio. Estas transacciones giran en torno al dinero, el cual es la unidad de cuenta, el medio de intercambio y la reserva de valor para conseguir bienes y servicios. Los valores sociales y morales poco interesan, encarnando graves peligros para una sociedad transaccional en donde el individuo pierde su identidad ante la presión de la competencia, solo le interesa ganar o ganar. Las relaciones en donde la palabra tenía valor comercial han desaparecido, la responsabilidad, la ética, la honorabilidad, son valores que corren el riesgo de desaparecer ante el peso de las transacciones.

La innovación financiera, se considera como la respuesta estratégica de los mercados por reducir sus costos de operación, de gestión del negocio y de riesgo, poniendo a disposición de los inversionistas los flujos de fondos en los entornos nacionales e internacionales, aquí surge de nuevo la premisa de innovar o desaparecer.

Aplicando la curva del ciclo de vida de la tecnología, la cual se divide básicamente en cuatro fases: emergente, crecimiento, madurez y declive, en donde cada una tiene su respectivo tiempo asignado de acuerdo con el tipo de producto, el ciclo de vida de los productos financieros es corto, tienen la tendencia rápida a la obsolescencia debido al efecto cascada de las innovaciones, las cuales se derivaron de las crisis financieras internacionales.

1.3.2 Los simuladores de negocios

Según (SCHROEDER, Roger, 2008 p. 10) “El Simulador proviene del latín *simulare* que significa representar algo, fingiendo o imitando, entonces un simulador de negocios es un programa de computadora que genera un ambiente provisto de escenarios que simulan una situación de negocios competitiva que trata de ser lo más cercano a la realidad.”.

Según (RAMIREZ, Jorge, 2010 p. 54) “Los simuladores de negocios o juego de negocios (business game en inglés) son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios a fin que los estudiantes tengan la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de una área específica de la misma”.

Teniendo en cuenta los conceptos anteriores podemos decir que los simuladores de negocios son juegos que permiten desarrollar ambientes decisorios en donde las personas asumen el papel de dirigir la operación simulada. Estos simuladores permiten a los jugadores adquirir experiencia en relación con la formulación de decisiones sobre un período de tiempo para una situación empresarial posible.

Es decir, las decisiones a tomar durante el juego están orientadas a fortalecer los conocimientos tanto teóricos como prácticos que las personas han adquirido durante su tiempo de estudios. Por tanto, los simuladores pretenden a través de las decisiones reforzar ciertos elementos considerados clave en el proceso de dirección y de organización de las empresas.

Estos juegos además permiten a los estudiantes de carreras administrativas entender de una mejor manera las operaciones de una empresa y mostrar los aspectos claves que se deben tomar en cuenta durante en proceso de toma de decisiones.

1.3.2.1 Historia de la simulación

Para (LABSAG, 2009), La historia de la simulación es:

El uso de simuladores computarizados data de la segunda mitad del siglo pasado. El motor intelectual de su uso se asigna a la contribución de John Dewey en su obra “Education and Experience” en donde argumentaba en contra del exceso de teoría. La primera simulación gerencial fue auspiciada por la American Management Association en 1957. Bass, diseñador de un simulador

especialmente interesante (U. of Pittsburg Production Organization Experiment) estimó en 1964 que existían más de 100 simulaciones. Graham y Gray publican una descripción en 1969 de 180 simuladores computarizados. Fue en ése mismo año 1969 cuando se publica la primera colección anotada de simuladores. Diez años más tarde aparecía la cuarta edición describiendo tres veces más simulaciones. La cuarta parte de las simulaciones listadas en ésa 4ta edición fueron completamente nuevas. Otro estudio fechado en 1973 por Zuckerman catalogó 215 simuladores. Al año siguiente en 1974, Schriesham localizó 400 simuladores. Parte de este gran crecimiento fue el estándar de acreditación impuesto por la American Association of Collegiate Schools of Business (AACSB) al exigir que el plan de estudios de los MBA's debía concluir con un curso integrador de Estrategia y Política, un curso ideal para el uso de simuladores y en donde se ha concentrado su uso.

Durante los años 80 las simulaciones crecieron especialmente en complejidad. Sin duda la más compleja fue la simulación usada en el Ejercicio Ace de la Organización del Atlántico Norte en 1989 en la que participaron tomando decisiones 3,000 comandantes durante once días seguidos. Hacia 1996, una encuesta dirigida por Anthony J. Faria, encontró en los Estados Unidos a 11,386 instructores universitarios usando simuladores en las universidades americanas, y a 7,808 empresas usando simuladores en la capacitación de su personal.

En América Latina la primera universidad en usar simulaciones en 1963 fue el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, poco después de organizar la primera Maestría en Administración. Fue allí donde surgió el concepto integral de LABSAG como un laboratorio que pudiera administrar el flujo de alumnos y participantes por Internet.

En los años siguientes, los simuladores fueron desarrollados, modificados y acrecentados con un "upgrade" en Londres, México D.F. y Lima, Perú para poder servir en línea a muchos usuarios universitarios y ejecutivos. Habiendo comenzado con tres simuladores ahora LABSAG incorpora a diez simuladores con operación enteramente automática y transparente, por Internet, en el sentido

de no requerir la intervención continua y constante de personal de sistemas para cada proceso de decisiones.

1.3.2.2 Uso de simuladores de negocio en américa latina

Según (AGUIÑAGA, Oscar, 2010 p. 143) considera que: “En el año de 1999 se desarrollaron siete simulaciones con algunas universidades de América Latina y México. Tres de dichos programas fueron para el nivel de licenciatura y cuatro para el nivel de maestría. Cabe señalar que uno de los programas del nivel de licenciatura fue administrado exclusivamente para universidades de América del Sur”.

En contexto se puede mencionar que el uso de los simuladores en América Latina comienza y se perfecciona en el Centro de Simulación Empresarial (CESIEM) en el Departamento de Negocios y Administración del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey que fue la primera universidad en Latinoamérica que usó la aplicación de los simuladores, poco después de organizar la primera Maestría en Administración. Este centro administra, desarrolla, asesora e integra simulaciones de negocios en la oferta educativa.

En la actualidad el uso de simuladores ha difundido por todos los países sudamericanos en universidades de las carreras de tercer nivel como una técnica de enseñanza - aprendizaje, especialmente en el área de administración para los alumnos de los últimos semestres.

1.3.2.3 Los simuladores como herramientas pedagógicas

Según (QUINTANA, Encina, 2010 p. 10) “La simulación es una herramienta esencial y disciplinaria, donde en una simple corrida del programa podemos predecir cualquier comportamiento dinámico de una empresa o una máquina que se esté diseñando, de igual manera podemos ser los pronósticos para la demanda y

utilidad de nuestro producto o bien ver cuando el mecanismo puede fallar por condiciones diversas del ambiente donde funcionara”.

En base a la definición expuesta la aplicación de simulaciones de negocios ha sido una de las técnicas de enseñanza-aprendizaje muy acogidas por parte de profesores y estudiantes, ya que en general su uso puede ser de mucho apoyo para aprendizaje teórico, desarrollar la creatividad, llegar a nuevas ideas, y desarrollar actitudes favorables hacia una asignatura.

Para lo cual los simuladores han tomado bastante popularidad entre las mejores universidades del mundo, ya que se asemejan a la realidad, y los estudiantes aprenden a dar soluciones a los problemas que se les presenta en el juego y aplican con facilidad lo aprendido en las aulas.

1.3.2.4 Utilización de los simuladores de negocios

(LABSAG, 2009), “El uso de simuladores de negocios, cada vez más extendido mundialmente tanto en la enseñanza académica como en la capacitación empresarial, tiene como objetivo cubrir la brecha entre teoría y práctica que se daba en la educación tradicional”.

Los simuladores de negocios son herramientas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente de negocios en el que los alumnos tienen la oportunidad de tomar decisiones sin poner en riesgo el patrimonio de una empresa real.

Por lo tanto los simuladores de negocios son aquellos que permiten experimentar la toma de decisiones en las diferentes áreas de una empresa ya sea producción, finanzas, mercadotecnia, logística de distribución, manejo de marca, talento humano, entre otras, sin poner en riesgo mercancía, procesos y el capital de la empresa, que pudiera significar en el caso de una mala decisión la quiebra de la misma.

Los simuladores son utilizados como una herramienta de formación de profesionales en el cual se crea un ambiente de competencia, y los alumnos deben dar respuestas breves a los problemas que el simulador le va presentando.

Con la aplicación de los simuladores de negocios desde las aulas de estudios se garantiza cubrir con las exigencias del mercado laboral, ya que el mismo requiere de nuevos profesionales que sean capaces de incrementar la capacidad en el proceso de la toma de decisiones y desarrollar habilidades para el trabajo en equipo.

1.3.2.5 Beneficios del uso de simuladores de negocios

Según el autor (HORN, Robert, 2009 p. 9) expone los beneficios desde el enfoque educacional y entre lo que cita: “Aprender como competir en una dinámica de ambiente internacional. Aprender a desarrollar y presentar planes estratégicos coherentes. Aprender a trabajar de forma cooperativa dentro de un equipo bajo incertidumbre y presiones de tiempo.”

Como aporte a los beneficios de los simuladores de negocios podemos destacar que los estudiantes de diferentes carreras administrativas pueden llevar a cabo un aprendizaje interactivo en el que ellos vayan descubriendo y experimentado situaciones que se presentan diariamente en las empresas reales, en un entorno libre y sin ser presionados. Los alumnos con la aplicación de estos juegos virtuales desarrollarán un espíritu competitivo y habilidades en los negocios.

Por consiguiente a los docentes les facilitará el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes ya que el mundo empresarial está demandando profesionales con una mayor capacidad y conocimientos prácticos sobre el manejo de las diferentes áreas que constituyen a una empresa, igualmente de poseer la destreza para la toma de decisiones.

1.3.2.6 Características de los simuladores de negocios

Según los autores (DIAZ ROBLES, et al., 2010 pp. 3-4-18) menciona que: “Los simuladores tienen el propósito de mostrar los aspectos claves que se deben tomar en cuenta durante las decisiones que toman los directivos de una empresa para implantar las principales actividades que se llevan a cabo durante la administración de la misma, considerando los factores internos que lo afectan”.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente los simuladores son programas de computación que usan lenguaje de programación, los cuales son elaborados considerando tanto la relación que existe entre los factores internos de operación de una empresa así como de algunas variables del entorno que la afectan en su operación.

Los simuladores de negocios también son modelos que se construyen a partir de especificar un número de variables relevantes internas y también externas, las cuales deben permitir simular la operación de una empresa en un contexto cambiante y de competencia con otras compañías similares.

1.3.3 Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTICS)

Según (ARREDONDO, Mayra, 2008 p. 1) define a las NTICS como “Un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integraran a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario”.

Con lo mencionado, las nuevas tecnologías de la información NTICS son medios que nacieron a raíz del desarrollo mundial, la informática y las telecomunicaciones, capaces de transmitir información a gran velocidad.

Las Tics se han convertido en canales que permiten obtener información rápidamente y en el menor tiempo posible facilitando el diario vivir a las

empresas, profesionales, estudiante y la sociedad en general, es decir en la actualidad las NTICS han sido un gran avance ya que en cuestión de segundos cualquier persona se puede enterar lo que pasa en el mundo o intercambiar datos de un lugar a otro.

1.3.3.1 Uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

Según (SAEZ, José, 2010 p. 12) “La creciente presencia de unos cambios de la sociedad respecto al uso de las tecnologías, está dando lugar a que las tecnologías formen parte de la vida cotidiana, académica y laboral de los ciudadanos, y de ahí la creciente importancia de una buena formación en las aulas relativa al uso de las NTICS”.

1.3.3.1.1 La red internet

Según (LLERENA SILVA, Manuel, 2008 p. 23) “Internet es una Red de Redes porque está hecha a base de unir muchas redes locales de ordenadores, o sea de unos pocos ordenadores en un mismo edificio o empresa. Además, ésta es "La Red de Redes" porque es la más grande. Prácticamente todos los países del mundo tienen acceso a Internet”.

El internet es un gran aporte la sociedad teniendo en cuenta que como un medio de comunicación nos ayuda a estar actualizados, a la vez informarnos de las actividades que pasan a nivel global.

1.3.3.1.2 El correo electrónico

Se considera una herramienta de aprendizaje muy útil, pues facilita el intercambio de información entre individuos u otros colectivos mediante mensajes por ordenador (que incluyen programas, documentos y textos) consiguiendo así satisfacer múltiples necesidades (sociales, laborales, de mejora), mejorar sus

niveles de implicación y desarrollar actuaciones más eficaces que benefician a cualquiera de los sujetos de este proceso.

Esta herramienta tecnológica es de gran relevancia para los que lo usan ya que permite enviar y recibir información clasificada y seleccionada de forma personal, y también ahorra tiempo y esfuerzo al momento de informar.

1.3.3.1.3 El “chat”

En el libro (GUTIERREZ, Gonzalo, 2009 p. 15) “Un chat es una conversación realizada por medios informáticos. La palabra chat es un anglicismo, usado para describir este tipo de conversación. Chatear es entonces el hecho de participar en este tipo de conversación”.

Este medio de comunicación nos permite interactuar entre dos o más personas desarrollando conversaciones que estas a la vez pueden aportar a las organizaciones en diversas actividades que efectúen ya que se puede realizar una comunicación inmediata y a larga distancia.

1.3.3.1.4 La videoconferencia

Es la evolución última del chat, la cual permite el diálogo a través de una interacción virtual entre muchas personas simultáneamente, y está siendo utilizada por muchas firmas, aunque una de las pioneras fue Shell. Otra herramienta tecnológica que facilita el aprendizaje de cualquier sujeto son los simuladores.

Desarrollan técnicas para anticiparse a lo que va a suceder en un futuro, partiendo de una situación inicial y real, analizando la influencia que todas sus acciones y decisiones tienen en la actuación empresarial, identificando que términos culturales facilitan en mayor medida el progreso corporativo, reconociendo los segmentos de clientes y competidores con más éxito y peso, y generando

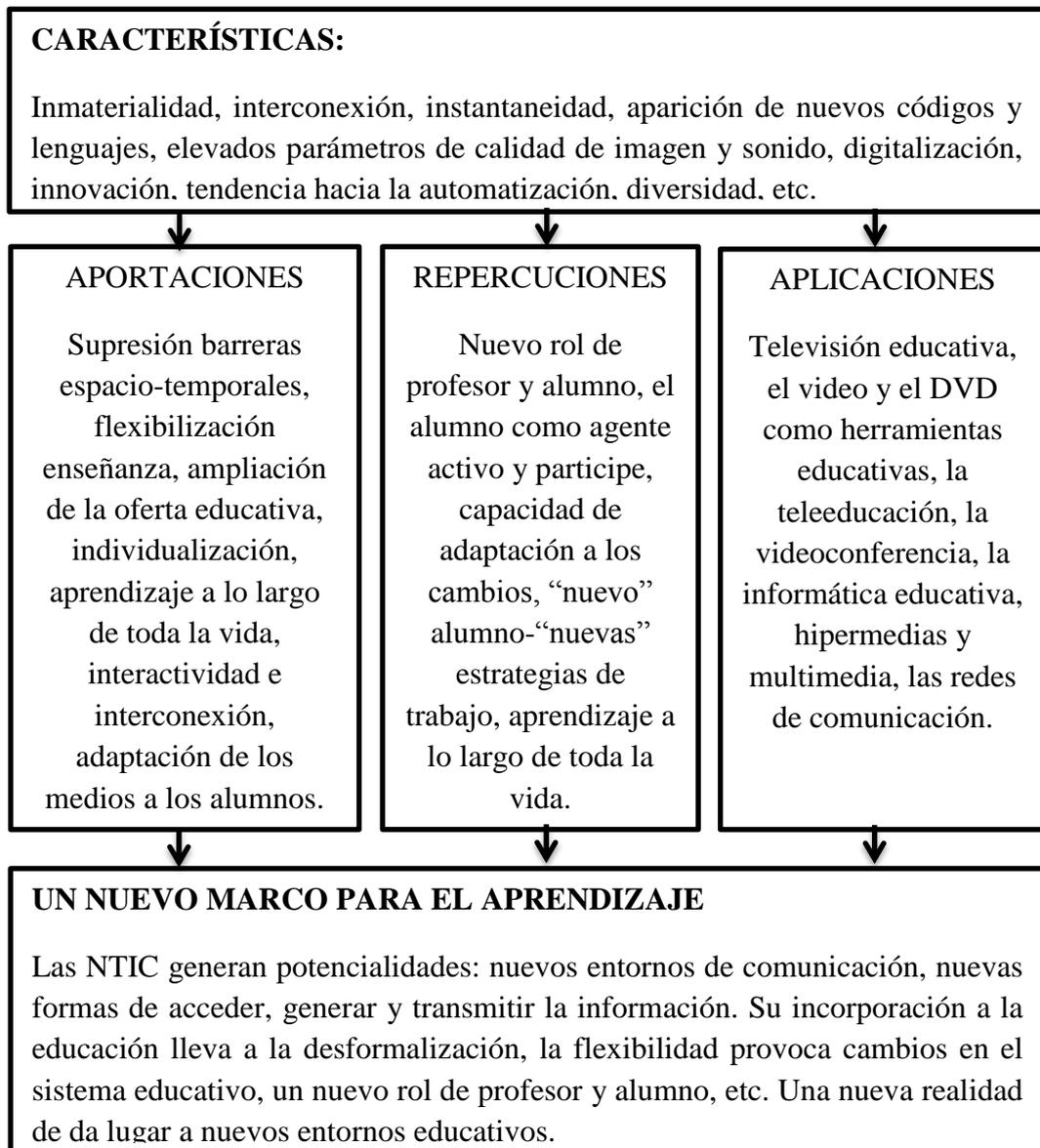
decisiones tácticas que permitan llevar a cabo planes comerciales que favorezcan la consecución de los objetivos organizativos.

En decir con aquello nosotros podemos analizar la viabilidad de la empresa a largo plazo, mejorar la toma de decisiones, y reducir el riesgo que éstas entrañan y que soportan las organizaciones. Desde su aparición ha constituido un medio relevante de comunicarse entre persona ya que por medio de esta herramienta se puede visualizar a la persona hablar en tiempo real desde cualquier punto o lugar donde se encuentre la persona y evitar la necesidad perder tiempo.

1.3.3.2 Características significativas de las NTICS

La descripción de las características significativas de las NTICS nos permitirá entender con mayor facilidad sus aportaciones a la educación, sus repercusiones, aplicaciones y la nueva situación educativa que generan; las cuales se muestran en el siguiente cuadro.

CUADRO N° 2
CARACTERÍSTICAS DE LAS NTICS



Fuente: (CABERTO, et al., 2000)

Elaborado Por: Los tesisistas

1.3.3.3 Aportaciones de las NTICS a la educación

Según (LLERA, Beltran, 2009 p. 17) “Para que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollen todo su potencial de transformación deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender”.

Entonces las NTICS en la Educación contribuyen a:

- a) Facilitar el intercambio, estructuración y actualización de contenidos;
- b) Estandarizar actividades de apoyo;
- c) Hacer más interesante el aprendizaje;
- d) Optimizar y flexibilizar el tiempo de la enseñanza; promover la interactividad;
- e) Hacer que el profesor se convierta en facilitador de aprendizajes.

Las Tics buscan en la educación que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fácil dejando de lado los métodos tradicionales de los catedráticos ya que los mismos han pasado de moda debido a que hoy existen ofertas de formación y capacitación, basadas en plataformas digitales que se asientan en las redes de comunicación o utilizando otras tecnologías, como las video conferencias satelitales.

1.3.3.4 Cambios y repercusiones de las tics en la educación

Según (SARDELICH, Emilia, 2009 p. 4) menciona que: “teniendo en cuenta las rápidas transformaciones que actualmente ocurren en el campo de las tecnologías, la denominación de nuevas tecnologías no parece poco apropiada, aunque sea de uso corriente en el medio social. Hay un cierto consenso en considerar nuevas tecnologías a todos aquellos recursos y medios técnicos que giran en torno a la información y la comunicación.”.

Por otra parte uno de los cambios más importantes de las Tics en la educación es el rol del docente, ya que plasma claramente que el profesor de hoy en día deja de ser el gran encargado de enseñar e impartir conocimientos para convertirse en un

intermediario de este proceso, porque orienta el acceso de los estudiantes a los canales informativos y comunicativos del ciberespacio, guía en la selección y estructuración de la información disponible, hace una evaluación formativa y asesora, gestiona dinámicas de grupos y motiva.

El Profesor actual tiene que engrandecer el trabajo en grupo y a la vez promover el pensamiento autónomo, para que los estudiantes dejen de ser dependientes de cualquier autoridad académica y puedan por ellos mismos desarrollar habilidades y recursos propios, para favorecer esto el Profesor de hoy en día tiene que conocerse, analizar las propias motivaciones para enseñar. Investigar sobre lo que ocurre en su aula porque será la mejor manera de favorecer el Aprendizaje de sus alumnos, en definitiva, tiene que convertirse en un investigador de su propia actividad.

1.3.3.5 Aplicaciones de las NTICS en la educación

Según (FIGUEROA, Juanka, 2011 pp. 8-14-18) “Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación actualmente con el desarrollo e inclusión de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza – aprendizaje sorprendentemente han ido produciendo un cambio y una transformación potencial de los sistemas educativos, exigiendo nuevos roles, nuevas metodologías de enseñanza y una consecuente reconsideración de la concepción del rol del docente y las técnicas que utiliza para enseñar a los educandos”.

Entonces decimos que la aplicación de las Tics en colegios y universidades exige técnicas de enseñanza – aprendizaje centrado en el alumno, las cuales sean flexibles y adaptables para su integración en redes y foros de intercambio de conocimientos, para que el estudiante se convierta en el participante activo de su propio proceso de aprendizaje.

El uso de las TICS desarrollan sistemas de enseñanza con base en la Informática que requieren de un gran esfuerzo de los profesores y docentes, los cuales deben preparar materiales adecuados para el alumno, ya que las TICS trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

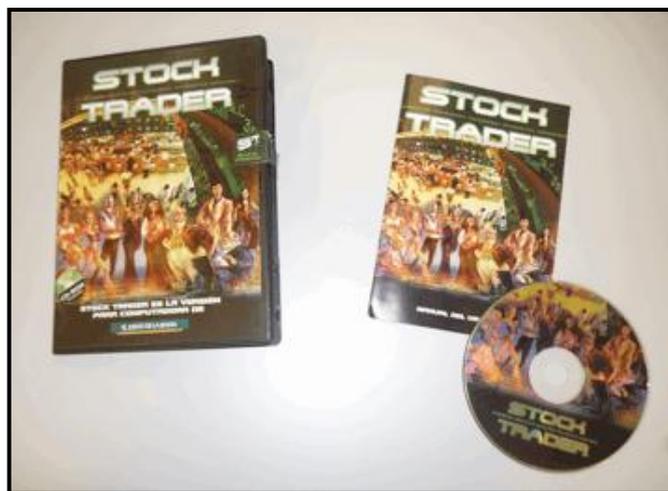
1.3.4 Modelo de simulación

1.3.4.1 STOCK TRADER

Es una versión del juego de mesa, pero diseñado para jugarlo en computadores, es un juego de estrategia a través del cual se compran y venden acciones en una Bolsa de Valores Virtual.

GRAFICO N°1

STOCK TRADER (PORTADA)



Fuente: Bolsa de Valores De Quito

Elaborado por: Los tesistas

En este juego, cada inversionista debe acumular la mayor cantidad de riqueza en forma de acciones y efectivo, al final gana el que más dinero consigue.

Al inicio del juego cada jugador recibe 6 cartas que ponen en movimiento los precios de las acciones. El jugador en cada turno, primero realizará sus compras y sus ventas a los precios de mercado y una vez finalizadas estas operaciones deberán jugar una carta.

Cada carta tiene 2 empresas que suben de precio el valor indicado por la flecha hacia arriba y 2 empresas que bajan el precio la cantidad marcada en la flecha hacia abajo.

En el primer y único concurso que se realizó con este juego, fue en año 2005 registrando 18.000 participantes.

GRAFICO N°2

STOCK TRADER (PAGINA PRINCIPAL)



Fuente: Bolsa de Valores De Quito
Elaborado por: Los tesistas

CAPITULO II

DIAGNOSTICO SITUACIONAL

2.1 Caracterización de la Universidad Técnica de Cotopaxi

2.1.1 Reseña histórica

En Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión

globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

2.1.2 Ingeniería comercial

La Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi crea la Carrera de Ingeniería Comercial el 22 de julio del 2003, con REGISTRO OFICIAL No 2, otorgando el título de Ingeniero Comercial con 10 ciclos de estudios, modalidad presencial, título de tercer nivel para contribuir al desarrollo social, económico, productivo de la provincia y del país, formando administradores que comprendan mejor a las organizaciones y desarrollen una eficiente gestión en pos de alcanzar mayores niveles de competitividad. Para ello se ha planteado un diseño curricular que cumple con los requerimientos de los sectores productivos de la provincia y el país, que les permita a los estudiantes adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para desenvolverse con éxito en el ejercicio profesional.

Frente a las necesidades y demandas de profesionalización en el campo educativo, se hizo realidad un requerimiento de extender la cobertura de la carrera por esto, en sesión ordinaria del Honorable Consejo Universitario reunida el 1 y 2 de marzo del 2004 con resolución No. 22 se aprueban la apertura de la carrera en el Cantón La Maná, para otorgar el título de Ingeniero Comercial con 10 ciclos de estudios, modalidad presencial, título de tercer nivel.

Durante su desarrollo en estos años, se ha formado profesionales con criterio y emprendedores de manera que administren con solidez cualquier organización, a fin de lograr una gestión empresarial efectiva; sirviendo como aporte para la generación de sus propios negocios.

2.1.2.1 Perfil profesional

El Ingeniero Comercial es un profesional integral dotado de capacidades, conocimientos científicos, técnicos y humanísticos, que le permiten desenvolverse en los campos administrativos, financieros, de personal, operacional y de marketing. Es creador de mejores condiciones de vida en base a los principios de generación de riqueza e igualdad de oportunidades en la sociedad, a través de la implementación de nuevas unidades de producción. Se desempeñará como:

- Ingeniero Comercial.
- Administrador.
- Asesor administrativo, contable, tributario.
- Consultor administrativo.

2.1.2.2 Misión

La carrera de Ingeniería Comercial forma profesionales integrales con calidad y calidez, sobre una base científica y tecnológica, con profundos valores humanos; capaces de gestionar eficientemente los procesos administrativos y financieros de las organizaciones públicas y privadas para contribuir al desarrollo social y económico del país.

2.1.2.3 Visión

En el 2015 seremos una carrera líder en la formación integral de profesionales de las ciencias Administrativas; en la ejecución de proyectos de investigación que aporten en la solución de problemas económicos, productivos y sociales del país; para ello dispondremos de un cuerpo académico de excelencia, de un currículo innovador con fuerte énfasis en lo tecnológico, ambiental y en el emprendimiento social que nos permite alcanzar un sólido reconocimiento y prestigio.

2.1.2.4 Objetivos

- Formar un profesional con sólidos conocimientos en ciencias de la Administración y las Finanzas, espíritu innovador y emprendedor, con amplia visión de la realidad regional, nacional e internacional en las áreas de su especialidad, con un fuerte énfasis en creación de actividades empresariales y desarrollo económico medio ambiental regional y nacional.
- Preparar profesionales científica, técnica y humanísticamente capacitados para gestionar los procesos de dirección, valor y apoyo en las organizaciones.
- Desarrollar procesos de inter aprendizaje basados en la participación plena de los estudiantes, propiciando la predisposición al cambio, el liderazgo, la responsabilidad, investigación y creatividad.

2.2 Metodología de la investigación

2.2.1 Establecimiento de la necesidad de un estudio de mercado

2.2.1.1 Caracterización de la propuesta a ofrecer

Manual del Simulador STOCK TRADER ofreciendo a los usuarios una herramienta práctica para el mercado de valores.

2.2.1.2 Caracterización del área del mercado

El Simulador STOCK TRADER está enfocado a todas las personas que estén interesados en conocer el mercado de valores.

2.2.1.3 Definición del problema

¿El Simulador De Negocios STOCK TRADER maximizará la eficiencia de las personas reduciendo el costo en las instituciones?

2.2.2 Objetivos

2.2.2.1. Objetivo General

Analizar las necesidades de los estudiantes y docentes para establecer las aplicaciones del simulador que serán utilizados en el análisis de mercados de valores en la cátedra de Investigación de Mercados en la Carrera de Ingeniería Comercial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.2.2.2. Objetivos Específicos

- Establecer el método de investigación que se va a utilizar para desarrollar la investigación, obteniendo datos precisos para cumplir a cabalidad con el objetivo general.
- Diseñar y aplicar los instrumentos de recopilación de datos utilizando preguntas cerradas y de selección múltiple, las mismas que deben ser de fácil comprensión para el encuestado a fin de obtener información valedera para el estudio.
- Analizar e interpretar los datos obtenidos para conocer cuáles han sido las necesidades de los estudiantes y docentes de la carrera de Ingeniería Comercial.

2.3 Proceso metodológico de investigación

2.3.1 Fuentes de la investigación

2.3.1.1 Fuentes de información primarias

Las fuentes primarias influirán en gran parte en nuestra investigación ya que a través de ella podremos obtener información de artículos o informes que exponen por primera vez descubrimientos científicos, observaciones originales o los resultados de la investigación experimental o de campo, de esta forma utilizaremos como fuentes primarias la encuesta y la entrevista.

2.3.1.2 Fuentes de información secundarias

Estas fuentes permitirán recopilar información, datos o estudios realizados previamente, los utilizados para la presente investigación serán: fuentes institucionales como: la Universidad Técnica de Cotopaxi y fuentes bibliográficas como: libros, manuales, tesis y páginas web.

2.3.2 Métodos

2.3.2.1 Método deductivo

En el presente trabajo de investigación se utilizó el método deductivo el cual nos permitió pasar de afirmaciones generales a hechos particulares asimismo en este proceso deductivo hay que tomar en cuenta la forma como se definen los conceptos y se realiza en varias etapas de intermediación que permite pasar de afirmaciones generales a otras más particulares hasta acercarse a la realidad concreta.

2.3.2.2 Método inductivo

El método inductivo nos permitió ir de hechos particulares a afirmaciones de carácter general. Esto implica generalizar los resultados partiendo de la información obtenida en las encuestas.

2.3.3 Técnicas de investigación

2.3.3.1 Encuesta

Como instrumentos de apoyo para la recolección de la información se utilizó la encuesta la misma que fue aplicada a los estudiantes de la carrera de ingeniería comercial de la Universidad Técnica de Cotopaxi; para diagnosticar si es necesario la aplicación del simulador STOCK TRADER en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el mercado de valores. (Ver anexo 1)

2.3.3.2 Entrevista

Como segundo instrumento de investigación utilizamos la entrevista la misma que fue aplicada al Ing. Walter Navas docente de la Carrera de Ingeniería Comercial, el mismo que compartió la asignatura de Investigación de Mercados.(Ver anexo 2)

2.4 Diseño estadístico

2.4.1 Población

La población es el conjunto de elementos a los cuales se pretende investigar, referente a un objeto de estudio específico del cual se desea conocer sus características.

Para la realización de la presente investigación se tomó como base a los 257 alumnos de la carrera de Ingeniería Comercial de la Universidad Técnica de

Cotopaxi que se encuentran legalmente matriculados en el ciclo académico Marzo - Julio 2013.

2.4.2 Muestra

Es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo.

TABLA N° 1

Número de estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Carrera de Ingeniería Comercial del periodo Marzo-Agosto 2013.

| CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL | | |
|--|-------------------------|------------|
| CICLOS | # DE ESTUDIANTES | % |
| Primero | 35 | 13,62 |
| Segundo | 48 | 18,68 |
| Tercero | 45 | 17,51 |
| Quinto | 42 | 16,34 |
| Séptimo | 59 | 22,96 |
| Octavo | 28 | 10,89 |
| TOTAL | 257 | 100 |

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Los tesisistas

2.4.2.1 Cálculo de la muestra

Teniendo en cuenta que los alumnos de la Carrera de Ingeniería Comercial son 257, se procede a calcular la muestra utilizando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Dónde:

$n =$ muestra

$e =$ error (estimado entre el 1% y el 5%).

$N =$ Población o universo.

Desarrollo:

$N = 257$ Alumnos → (10 profesores).

$e = 0.05$

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{257}{1 + 257 \cdot (0.05)^2}$$

$n = 156$

El número de estudiantes que serán encuestados están representados por $n=156$.

2.5 Procesamiento de datos

Una vez aplicada la técnica de la encuesta se procederá a realizar la tabulación y análisis de datos para lo cual se utilizara el programa básico Excel.

2.6 Análisis e interpretación de datos

Tabulación e interpretación de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial de la Universidad Técnica de Cotopaxi que se encuentran legalmente matriculados en el ciclo académico Marzo - Julio 2013.

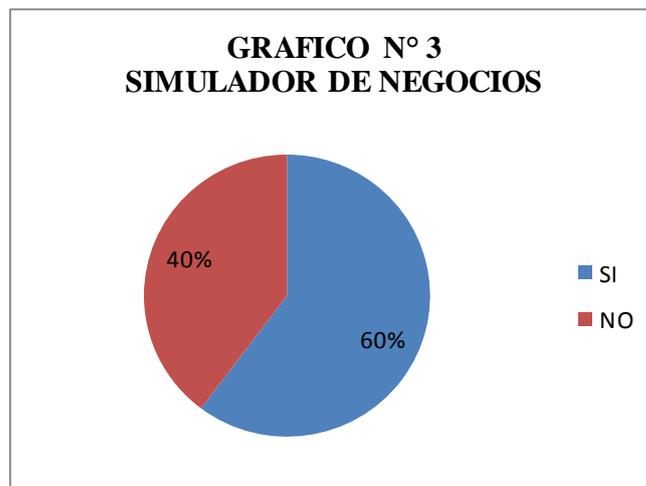
1.- ¿Conoce o ha escuchado sobre los simuladores de negocios?

TABLA N° 2
SIMULADORES DE NEGOCIOS

| Alternativas | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 94 | 60% |
| NO | 62 | 40% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Los tesistas



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Mediante la ejecución de las encuestas a los estudiantes de los ciclos superiores de la carrera de Ingeniería Comercial encontramos que el 60% de los estudiantes conoce o ha escuchado sobre los simuladores de negocios, mientras que el 40% no conoce los simuladores de negocios. Referente a esta opinión se considera que los estudiantes tienen un conocimiento amplio de los simuladores de negocios en su proceso de formación y por ello es necesaria su implementación para mejorar la enseñanza-aprendizaje.

2.- ¿Ha utilizado un simulador de negocios en su preparación académica en la carrera de Ingeniería Comercial?

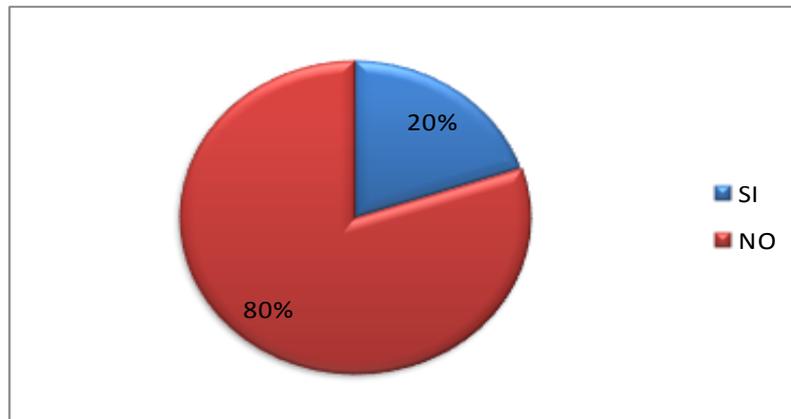
TABLA N° 3
USO DE SIMULADORES

| Alternativas | Frecuencia | % |
|---------------------|-------------------|-------------|
| SI | 31 | 20% |
| NO | 125 | 80% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 4
USO DE SIMULADORES



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Mediante las encuestas aplicadas se puede observar que el 80% de estudiantes consideran que no han utilizado el simulador de negocios en su preparación académica, mientras que el 20% manifiesta que si ha utilizado. Lo que indica que los encuestados no han utilizado los simuladores de negocios por lo que se plantearía familiarizarse con estos simuladores.

3.- ¿Qué nivel de conocimiento tiene Ud. con respecto al uso de los simuladores de negocios?

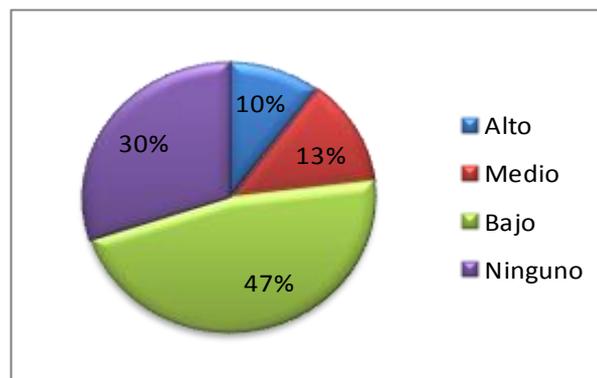
TABLA N° 4
NIVELES DE CONOCIMIENTO

| Alternativas | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| Alto | 16 | 10% |
| Medio | 20 | 13% |
| Bajo | 73 | 47% |
| Ninguno | 47 | 30% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesisistas

GRAFICO N° 5
NIVELES DE CONOCIMIENTO



Elaborado por: Los tesisistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Del 100% de los encuestados el 10% manifiestan tener un alto conocimiento sobre los simuladores de negocios, el 13% tienen un nivel medio de conocimiento, el 47% tienen un bajo conocimiento y el 30% no tienen conocimiento alguno del uso de simuladores de negocios. Con los datos obtenidos es indispensable trabajar con simuladores para mejorar la formación académica de los estudiantes.

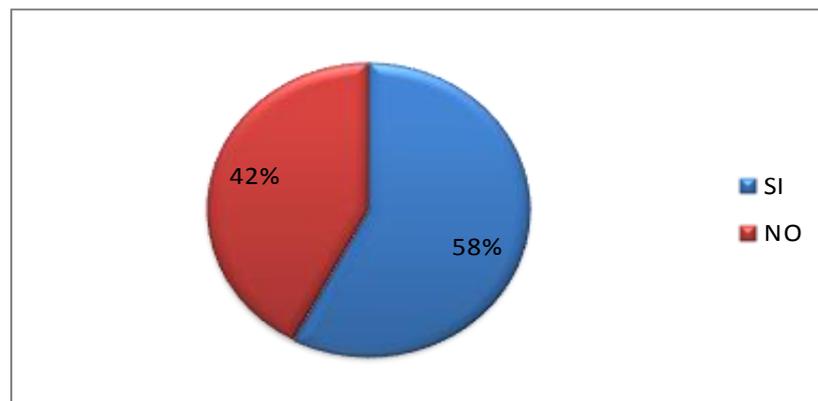
4.- ¿Considera Usted que los simuladores de negocios ayudan a las personas a desarrollar sus destrezas y habilidades?

TABLA N° 5
DESARROLLO DE DESTREZAS Y HABILIDADES

| Alternativas | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 90 | 58% |
| NO | 66 | 42% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 6
DESARROLLO DE DESTREZAS Y HABILIDADES



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Como se puede observar en la gráfica de los estudiantes el 58% considera que los simuladores de negocios ayudan a las personas a desarrollar sus destrezas y habilidades y el 42% manifiestan que no. Con lo expuesto podemos darnos cuenta que los simuladores de negocios permiten a los estudiantes ser más competitivos en el ámbito académico.

5.- ¿Piensa usted que la universidad debe usar los simuladores de negocios en el adiestramiento de los estudiantes?

TABLA # N° 6

SIMULADORES Y ADIESTRAMIENTO EN LOS ESTUDIANTES

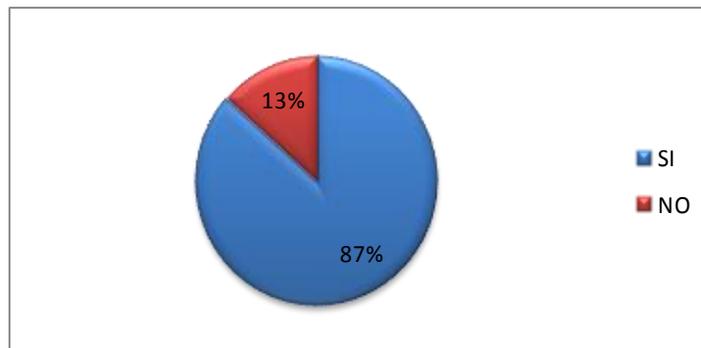
| Alternativas | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 135 | 87% |
| NO | 21 | 13% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 7

SIMULADORES Y ADIESTRAMIENTO EN LOS ESTUDIANTES



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Una vez realizadas las encuestas 135 estudiantes que representa el 87% dijeron que la universidad debe usar los simuladores de negocios en el adiestramiento de los estudiantes, y 21 estudiantes que representa el 13% dijeron que no. A través de esta pregunta se puede concluir que es indispensable aplicar un simulador de negocios, de esta manera los estudiantes pueden conjugar la teoría con la práctica sin perder recursos y le ayudara cuando se desempeñe en el mundo laboral.

6.- ¿Qué nivel de relevancia le da usted al uso de los simuladores de negocios en el adiestramiento estudiantil?

TABLA N° 7

NIVEL DE RELEVANCIA EN LOS SIMULADORES

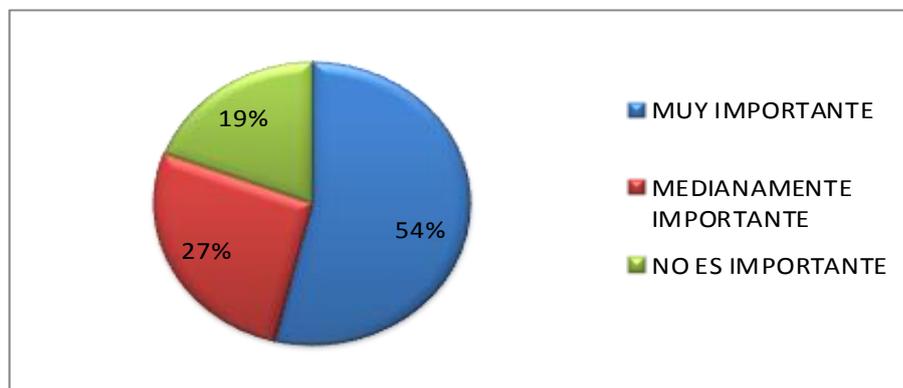
| Alternativas | Frecuencia | % |
|-------------------------|------------|-------------|
| MUY IMPORTANTE | 84 | 54% |
| MEDIANAMENTE IMPORTANTE | 42 | 27% |
| NO ES IMPORTANTE | 30 | 19% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 8

NIVEL DE RELEVANCIA EN LOS SIMULADORES



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

En las encuestas 84 estudiantes que representa el 54% dijeron que es muy importante uso de los simuladores de negocios en el adiestramiento estudiantil, 42 estudiantes que representa el 27% dijeron que es medianamente importante y 30 estudiantes que representa el 19% dijeron que no es importante. Tomando en cuenta la opinión de los estudiantes hemos considerado que los simuladores mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje en las materias dentro de la malla curricular.

7.- ¿Si se instala un simulador de Mercado de Valores que ayude en el adiestramiento de los estudiantes en la carrera de Ingeniería Comercial lo utilizaría?

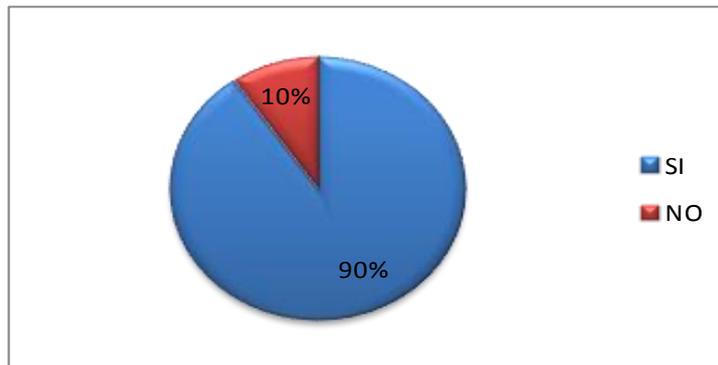
TABLA N° 8
MANEJO DEL SIMULADOR

| Alternativas | Frecuencia | % |
|---------------------|-------------------|-------------|
| SI | 141 | 90% |
| NO | 15 | 10% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 9
MANEJO DEL SIMULADOR



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

De las personas encuestadas pudimos ver que 141 estudiantes que representa el 90% dijeron que si utilizaría un simulador de Mercado de Valores, y 15 estudiantes que representa el 10% manifestaron que no. De acuerdo a la opinión vertida por los estudiantes se considera que para la carrera de Ingeniería Comercial es indispensable la implementación del simulador para el adiestramiento de los estudiantes.

8.- ¿En qué considera usted que un simulador de negocios tenga mayor influencia?

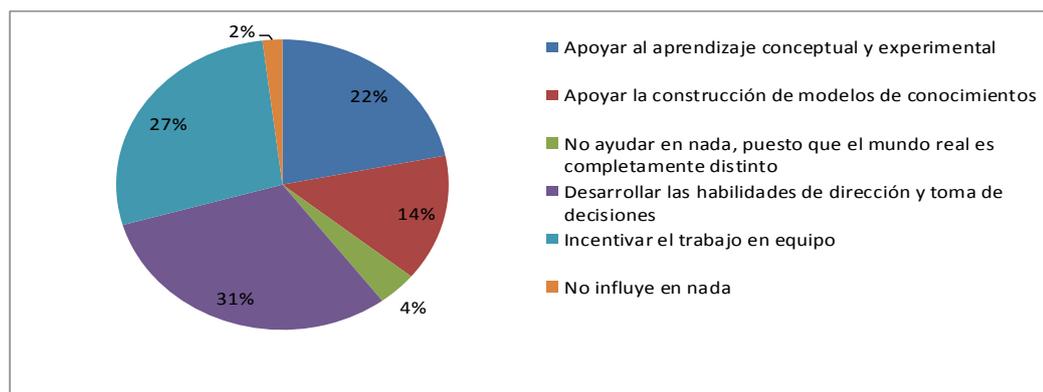
TABLA N° 9
REELEVANCIA DEL SIMULADOR

| Alternativas | Frecuencia | % |
|---|------------|-------------|
| Apoyar al aprendizaje conceptual y experimental | 34 | 22% |
| Apoyar la construcción de modelos de conocimientos | 22 | 14% |
| No ayudar en nada, puesto que el mundo real es completamente distinto | 6 | 4% |
| Desarrollar las habilidades de dirección y toma de decisiones | 48 | 31% |
| Incentivar el trabajo en equipo | 43 | 28% |
| No influye en nada | 3 | 2% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 10
REELEVANCIA DEL SIMULADOR



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Según el criterio de los encuestados 48 estudiantes en un mayor porcentaje de 31% piensan que los simuladores influyen en el desarrollo de las habilidades de dirección y toma de decisiones, y 3 estudiantes en menor porcentaje con un 2% dicen que no influye en la enseñanza- aprendizaje. Podemos evidenciar que el simulador de negocios tiene mayor influencia en la toma de decisiones que consiste, básicamente, en elegir una opción entre las disponibles, a los efectos de resolver un problema actual o potencial proporcionándole al estudiante tener mayor seguridad.

9.- ¿Considera usted que los manuales ayuden a mejorar la comprensión del uso de los simuladores?

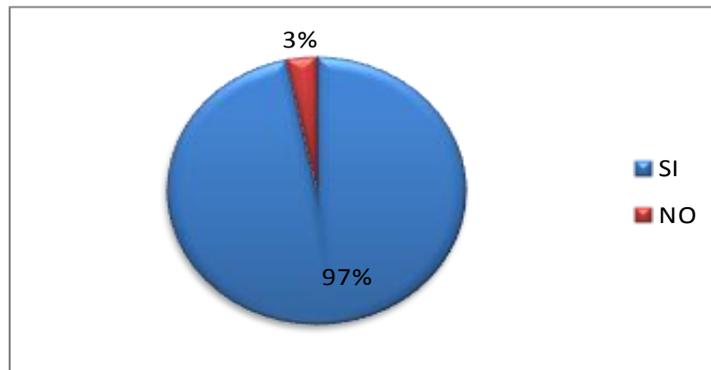
TABLA N° 10
MANUAL PARA SIMULADORES

| Alternativas | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 151 | 97% |
| NO | 5 | 3% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesisistas

GRAFICO N° 11
MANUAL PARA SIMULADORES



Elaborado por: Los tesisistas

ANALISIS E INTERPRETACION

Al realizar el levantamiento de información 151 estudiantes que representa el 97% dijeron que los manuales si ayudan a mejorar la comprensión del uso de los simuladores, y 5 estudiantes que representa el 3% manifestaron que no. De la información anterior se puede manifestar que un manual al tener aspectos fundamentales sirve como guía que ayuda a entender el funcionamiento del simulador educando a sus lectores de forma ordenada y concisa.

10.- ¿Qué instrumento cree que le ayudaría a utilizar con mayor facilidad el simulador de mercado de valores?

TABLA N° 11

INSTRUMENTOS PARA UTILIZAR EL SIMULADOR

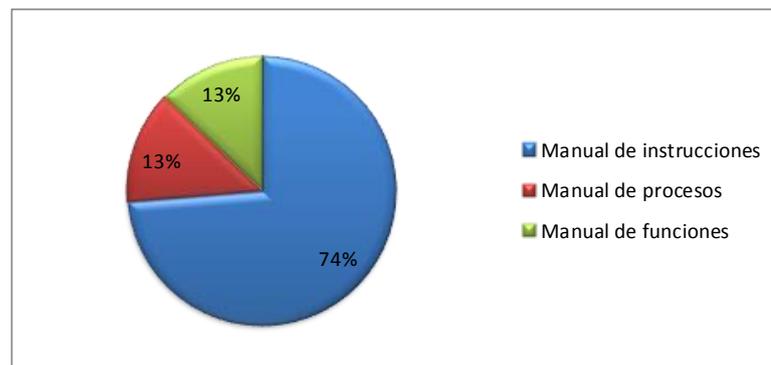
| Alternativas | Frecuencia | % |
|-------------------------|------------|-------------|
| Manual de instrucciones | 115 | 74% |
| Manual de procesos | 21 | 13% |
| Manual de funciones | 20 | 13% |
| Total | 156 | 100% |

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Los tesistas

GRAFICO N° 12

INSTRUMENTOS PARA UTILIZAR EL SIMULADOR



Elaborado por: Los tesistas

ANALISIS E INTERPRETACION

En base a las gráficas se puede observar que 115 estudiantes que representa el 74% decidieron que el manual de instrucciones ayudaría a utilizar con mayor facilidad el simulador de mercado de valores, 21 estudiantes que representa el 13% decidieron por el manual de procesos y 20 estudiantes que representa el 13% decidieron por el manual de funciones. Esto demuestra que el manual de instrucciones proporcionaría información concreta a los estudiantes para que puedan manipular el simulador de manera adecuada

2.6.1 Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista

Una vez que se aplicó la entrevista al Ingeniero Walter Humberto Navas Olmedo docente de la asignatura Investigación De Mercados de la Carrera de Ingeniería Comercial, determinamos que sí existe la necesidad de aplicar un simulador para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y por ende demostrar la factibilidad de ejecución del proyecto.

Pregunta N° 01

En el proceso enseñanza aprendizaje ¿Qué tipo de tecnologías utiliza para impartir su cátedra?

Lo básico como el internet y equipos tecnológicos.

Pregunta N° 02

¿Usted conoce algún simulador que pueda facilitar el análisis en la compra y venta de acciones en el Mercado de Valores?

Sí, pero actualmente no se utiliza dentro de la institución educativa por falta de recursos económicos.

Pregunta N° 03

¿Conoce o ha utilizado el simulador STOCK TRADER para el funcionamiento de la bolsa de valores?

El docente entrevistado no tiene conocimiento alguno sobre este simulador pero tiene profundo interés en conocer y hacer uso del mismo.

Pregunta N° 04

¿De qué manera le beneficiará la utilización del simulador para impartir su cátedra?

Seria de un gran apoyo ya que en base al simulador se puede impartir la clase en forma real brindando así los conocimientos necesarios al estudiante.

Pregunta N° 05

¿Cómo cree que beneficiaría a los estudiantes el uso y la aplicación de un simulador de la bolsa de valores?

Brindándole un mayor desarrollo en sus destrezas y habilidades ya que de esta manera la clase dejaría de ser solo teórica llevando al estudiante a la práctica que le ayudaría en su vida profesional en el manejo del mercado bursátil en la vida real.

2.7 CONCLUSIONES

Tomando en cuenta la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial, de la Universidad Técnica de Cotopaxi, tenemos como conclusiones lo siguiente:

- Desde el punto de vista de los alumnos, manifiestan que la asignatura será más atractiva y a la vez logra cumplir con los objetivos académicos planteados.
- El Simulador de Negocios es una herramienta de mucha utilidad en el desarrollo de las habilidades académicas de los estudiantes de diferentes áreas que forman parte importante en el mundo de los Negocios.
- Con este tipo de proyecto, los estudiantes se podrán dar cuenta que los negocios en la vida real son mucho más complejos de lo que parecen en teoría.
- Los simuladores de negocios con todas las actividades y el trabajo que conlleva, nos ayuda a tener un panorama comercial que nos preparan de cierta manera para lo que vamos a enfrentar en nuestra vida profesional y nos permite poner en práctica los conocimientos adquiridos.

CAPITULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 Diseño de un manual de instrucciones del simulador STOCK TRADER y aplicación de un caso práctico que sirva de guía a docentes y estudiantes en el mercado de valores.

3.1.1 Información de la propuesta

Título de la investigación: El simulador STOCK TRADER en la enseñanza aprendizaje del funcionamiento del mercado de valores en los estudiantes de la Universidad Técnica De Cotopaxi, de la carrera de Ingeniería Comercial en el período 2012, 2013.

Investigadores: Fabricio Bocancho y Darwin Toaza

Nombre de la institución: Universidad Técnica de Cotopaxi

Carrera: Ingeniería Comercial.

Lugar: Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga.

3.1.2 Justificación de la propuesta

Una de las razones por lo que es necesario la implementación del simulador STOCK TRADER en la educación es que los estudiantes desarrollan y experimentan eventos como la toma de decisiones, forma de pensar y actuar en el mundo del profesional.

Por medio de la aplicación y uso del simulador los estudiantes pueden vincular la teoría y la práctica mediante la solución de problemas reales, por lo que el simulador presenta una serie de problemas dentro de un entorno empresarial y los estudiantes pondrán en práctica los conocimientos teóricos para dar solución a los problemas de forma práctica.

Otro valor importante sobre el simulador STOCK TRADER es que refuerzan el aprendizaje en los estudiantes construyendo un ambiente virtual de negocios en donde no invierte recurso económico y tiene toda la libertad de tomar decisiones sin riesgo alguno.

3.1.3 Importancia de la propuesta

El Simulador STOCK TRADER es una excelente herramienta, desde el ingreso a éste, el administrador podrá generar un nuevo juego acorde a la necesidad y magnitud de la empresa, al mismo tiempo tendrá la facilidad de incorporar los recursos tanto económicos, humanos, y financieros haciendo que el simulador de como resultado la utilidad que generaría al momento de invertir en el mercado de valores.

El simulador también es de gran beneficio en las empresas y negocios, éstas tienen como ventaja el libre acceso, es decir que este tipo de organizaciones no incurrirá en gastos en la adquisición de dicho simulador, y los estudiantes conseguirán desarrollar habilidades y destrezas.

3.1.4 Descripción de la propuesta

En la elaboración del manual de instrucciones se incluirá toda la información necesaria para el correcto uso y manejo del simulador STOCK TRADER, también servirá como material de apoyo para estudiantes y docentes en la enseñanza – aprendizaje.

Este manual contará con imágenes sencillas y amigables de entender y facilitará el manejo del simulador, por lo cual motivará y promoverá al estudiante a trabajar de manera autónoma, debido a que el alumno será protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1.5 Objetivos de la propuesta

3.1.5.1 Objetivo General

Implementar el simulador y diseñar el manual de instrucciones para el buen uso del simulador del Mercado de Valores STOCK TRADER, para el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial en la Universidad Técnica de Cotopaxi de la ciudad de Latacunga.

3.1.5.2 Objetivos Específicos

- Adquirir e instalar en el servidor el simulador del Mercado de Valores STOCK TRADER.
- Diseñar un manual de instrucciones del simulador STOCK TRADER, que contenga una definición clara para su mejor manipulación en docentes y estudiantes.
- Demostrar en un caso práctico el manejo del simulador STOCK TRADER para identificar la importancia que radica su implementación en el adiestramiento de los estudiantes.

MANUAL DE INSTRUCCIONES DEL SIMULADOR STOCK



INDICE DEL MANUAL

| CONTENIDO | PAG |
|---------------------------------|------------|
| INDICE GENERAL..... | 64 |
| INDICE DE CUADROS..... | 65 |
| INDICE DE FIGURAS..... | 65 |
| STOCK TRADER..... | 68 |
| REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA..... | 68 |

DESCARGA E INSTALACION

| | |
|----------------------|----|
| 1.1 DESCARGA..... | 70 |
| 1.2 INSTALACION..... | 73 |

CONOCIENDO EL SIMULADOR

| | |
|---------------------------------|----|
| 2.1 Navegación principal..... | 79 |
| 2.1.1 Precios..... | 79 |
| 2.1.2 Compra y ventas..... | 80 |
| 2.1.3 Cartas..... | 82 |
| 2.1.1.3.1 Carta 50 / 50..... | 82 |
| 2.1.1.3.2 Carta 2x / ½..... | 83 |
| 2.1.1.3.3 Carta 100 / 20..... | 83 |
| 2.1.1.3.4 Carta 80 / 30..... | 84 |
| 2.1.1.3.5 Carta 40 / 60..... | 84 |
| 2.1.1.3.6 Carta 20 / 70..... | 85 |
| 2.1.4 Empresas..... | 85 |
| 2.1.5 Portafolio..... | 86 |
| 2.1.6 Preguntas frecuentes..... | 87 |

FUNCIONALIDAD Y APLICACIÓN

| | |
|--|-----|
| INTRODUCCION | 91 |
| 3.1 Modificando el perfil para el jugador..... | 93 |
| 3.2 Jugar..... | 94 |
| 3.2.1 Nuevo juego..... | 95 |
| 3.2.1.1 Pantalla principal del juego de simulación..... | 95 |
| 3.2.1.2 Utilización de las seis cartas designadas para el juego..... | 96 |
| 3.2.1.2.1 Carta 20/70..... | 96 |
| 3.2.1.2.2 Carta 40/60..... | 98 |
| 3.2.1.2.3 Carta 50/50..... | 101 |
| 3.2.1.2.4 Carta 80/30..... | 103 |
| 3.2.1.2.5 Carta 100/20..... | 105 |
| 3.2.1.2.6 Carta 2x / 1/2..... | 107 |

RESULTADOS

| | |
|---------------------------------------|-----|
| 4.1 Ranking de los participantes..... | 110 |
| 4.2 Fin del juego..... | 111 |

INDICE DE CUADROS

| CONTENIDO | PAG |
|---|------------|
| Cuadro N° 1: Descripción del mapa del juego STOCK TRADER..... | 77 |
| Cuadro N° 2: Ranking de riqueza..... | 110 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura N° 1: Navegador..... | 70 |
| Figura N° 2: Promoción y capacitación..... | 70 |
| Figura N° 3: Información del simulador BVQ..... | 71 |

| | |
|---|----|
| Figura N° 4: Icono de descarga..... | 71 |
| Figura N° 5: Archivo en formato .Zip..... | 72 |
| Figura N° 6: Pantalla WinRar..... | 72 |
| Figura N° 7: Control de cuentas de usuario..... | 73 |
| Figura N° 8: Lenguaje de instalación..... | 73 |
| Figura N° 9: Directorio de destino..... | 74 |
| Figura N° 10: Instalación completa..... | 74 |
| Figura N° 11: Simulador instalado..... | 75 |
| Figura N° 12: Icono simulador STOCK TRADER..... | 75 |
| Figura N° 13: Mapa de juego STOCK TRADER..... | 77 |
| Figura N° 14: Precio de las acciones..... | 80 |
| Figura N° 15: Compra y venta de las acciones..... | 81 |
| Figura N° 16: Módulo de negociaciones..... | 81 |
| Figura N° 17: Carta 50/50..... | 82 |
| Figura N° 18: Carta 2x/1/2..... | 83 |
| Figura N° 19: Carta 100/20..... | 83 |
| Figura N° 20: Carta 80/30..... | 84 |
| Figura N° 21: Carta 40/60..... | 84 |
| Figura N° 22: Carta 20/70..... | 85 |
| Figura N° 23: Empresas..... | 86 |
| Figura N° 24: Portafolio..... | 86 |
| Figura N° 25: Opciones..... | 93 |
| Figura N° 26: Jugadores..... | 93 |
| Figura N° 27: Perfil de los jugadores..... | 94 |
| Figura N° 28: Ingreso del nombre del jugador..... | 94 |
| Figura N° 29: Seleccionando un nuevo juego..... | 95 |
| Figura N° 30: Pantalla principal del juego..... | 96 |
| Figura N° 31: Comprando y vendiendo acciones 20/70..... | 96 |
| Figura N° 32: Utilizando la carta 20/70..... | 97 |
| Figura N° 33: Resultado de la carta utilizada..... | 98 |
| Figura N° 34: Comprando y vendiendo acciones 40/60..... | 99 |
| Figura N° 35: Utilizando la carta 40/60..... | 99 |

| | |
|--|-----|
| Figura N° 36: Resultado de la carta utilizada..... | 100 |
| Figura N° 37: Comprando y vendiendo acciones 50/50..... | 101 |
| Figura N° 38: Utilizando la carta 50/50..... | 102 |
| Figura N° 39: Resultado de la carta utilizada..... | 102 |
| Figura N° 40: Comprando y vendiendo acciones 80/30..... | 103 |
| Figura N° 41: Utilizando la carta 80/30..... | 104 |
| Figura N° 42: Resultado de la carta utilizada..... | 104 |
| Figura N° 43: Comprando y vendiendo acciones 100/20..... | 105 |
| Figura N° 44: Utilizando la carta 100/20..... | 106 |
| Figura N° 45: Resultado de la carta utilizada..... | 106 |
| Figura N° 46: Comprando y vendiendo acciones 2x/1/2..... | 107 |
| Figura N° 47: Resultado de la carta utilizada..... | 108 |
| Figura N° 48: Finalizando el juego..... | 111 |

STOCK TRADER

El STOCK TRADER es una versión del juego de la bolsa. Éste es un emocionante videojuego que permite al jugador competir con diferentes perfiles de inversionistas virtuales.

El simulador es de libre acceso, no necesita la adquisición de ninguna licencia para la instalación; una vez instalado no es necesario poseer ningún tipo de red de internet para su utilización.

Requerimientos Técnicos Del Sistema.

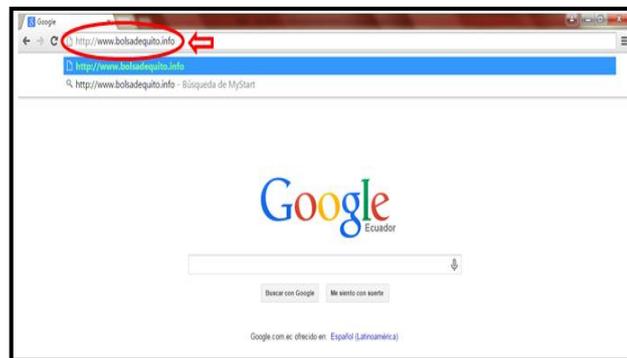
La creación y procesamiento de un estudio o modelaje se realiza de forma local, en un PC o laptop con las siguientes características mínimas:

- Procesador Intel P5 2.0 GHz o mayor, o su equivalente AMD 2000 o superior
2 GB de RAM o mayor.
- 100 MB de espacio en disco duro libre para instalar la aplicación y espacio adicional para los modelos a generar. (Un modelo típico completamente cargado podría requerir unos 200 MB).
- Conexión a la Internet (no obligatorio).
- Monitor de 17'' o mayor (obligatorio).
- Teclado y ratón.
- Compatible con los siguientes sistemas operativos: Windows XP, Windows Vista, Windows 2000, Windows 7, Mac OS X - Linux.

1.1 Descarga

1. Ingresar a su navegador favorito, en nuestro caso utilizaremos el navegador “Google Chrome”.
2. En la barra de direcciones del navegador ingrese la página web de la bolsa de valores de quito - <http://www.bolsadequito.info>

FIGURA N° 1
NAVEGADOR



Elaborado por: Los tesistas

3. En la página de la bolsa de valores de quito nos dirigimos a la pestaña “Promoción y capacitación”.

FIGURA N° 2
PROMOCION Y CAPACITACION



Elaborado por: Los tesistas

4. En la lado izquierdo de la ventana de la bolsa de valores de quito damos “click” en la pestaña “STOCK TRADER”.

FIGURA N° 3
INFORMACION DEL SIMULADOR BVQ



Elaborado por: Los testistas

5. Haga clic sobre el enlace mostrado para descargar archivo "click aquí".

FIGURA N° 4
ICONO DE DESCARGA



Elaborado por: Los testistas

6. Descargamos el archivo en formato .zip y damos click.

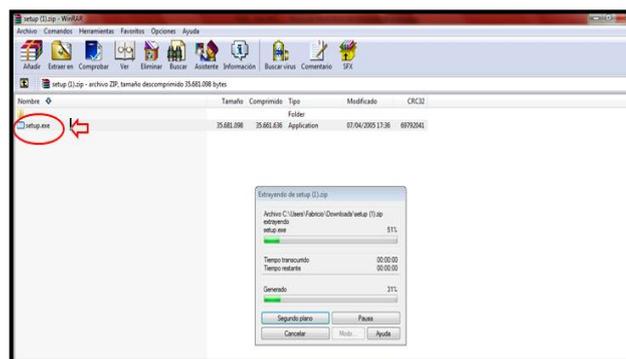
FIGURA N° 5
ARCHIVO EN FORMATO ZIP



Elaborado por: Los testistas

7. En la pantalla WinRAR nos aparece el archivo descargado con nombre "Setup" el cual tenemos que darle doble click para descomprimir y empezar con la instalación.

FIGURA N° 6
PANTALLA WINRAR

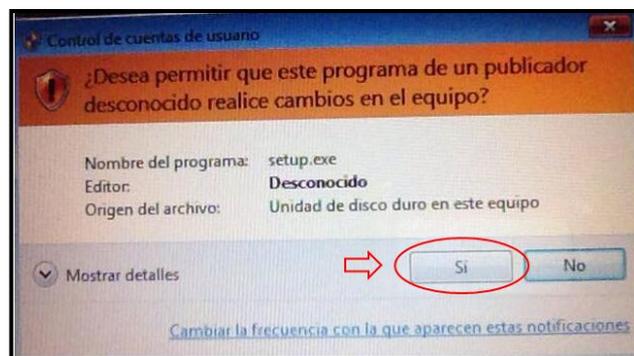


Elaborado por: Los testistas

1.2 Instalación

1. En el archivo que descomprimos damos doble click y visualizamos la ventana control de cuentas del usuario en la cual vamos a dar un click en la pestaña “SI” para aceptar los cambios.

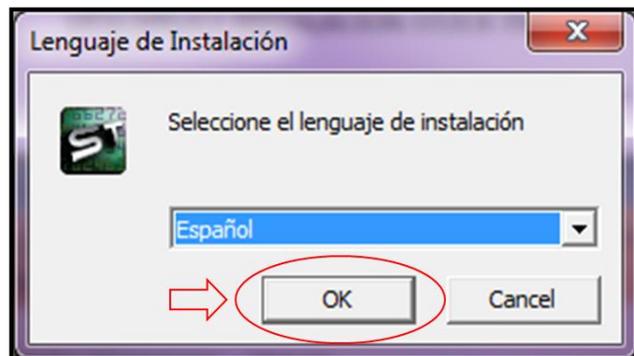
FIGURA N° 7
CONTROL DE CUENTAS DE USUARIO



Elaborado por: Los tesistas

2. Seleccionamos el lenguaje de instalación. En nuestro caso elegiremos “Español” y damos click en la pestaña “OK”.

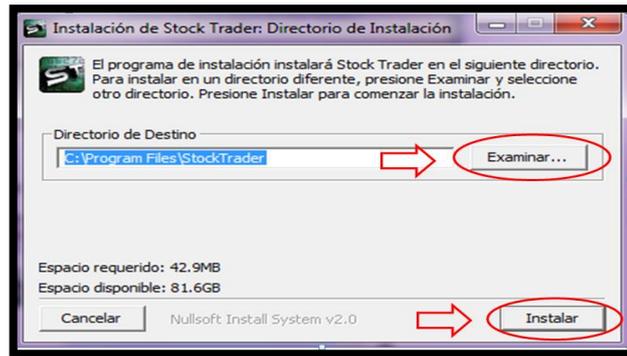
FIGURA N° 8
LENGUAJE DE INSTALACIÓN



Elaborado por: Los tesistas

3. En la ventana del Directorio de Instalación seleccionamos el Directorio de Destino en la pestaña “Examinar” y damos click en “Instalar”.

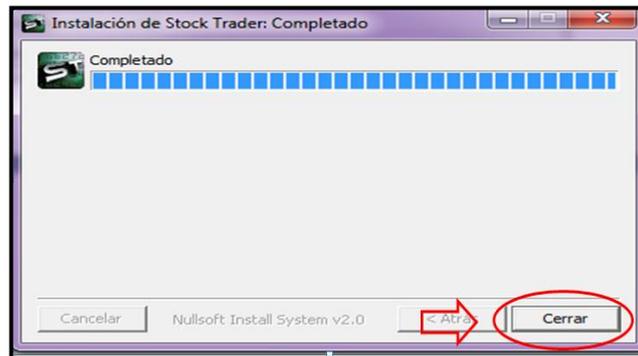
FIGURA N° 9
DIRECTORIO DE INSTALACION



Elaborado por: Los testistas

4. Observamos un aviso de instalación completa y presionamos cerrar.

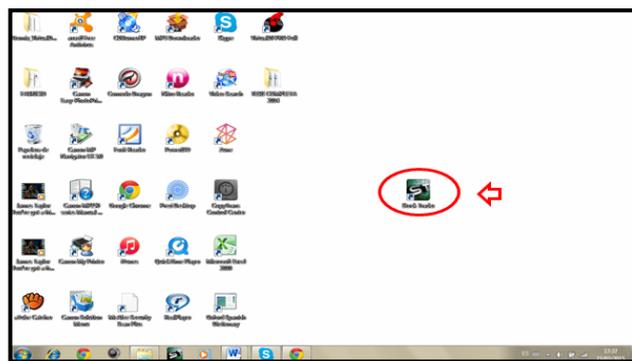
FIGURA N° 10
INSTALACION COMPLETA



Elaborado por: Los testistas

5. El simulador instalado lo podremos visualizar por defecto en el escritorio de nuestro PC ya que al momento de la instalación se crea como acceso directo “STOCK TRADER”.

FIGURA N° 11
SIMULADOR INSTALADO



Elaborado por: Los tesistas

6. El icono del Simulador STOCK TRADER se crea en el escritorio después de finalizar con la instalación, es decir el programa se puede ejecutar sin problema alguno.

FIGURA N° 12
ICONO SIMULADOR STOCK TRADER



Elaborado por: Los tesistas

CONOCIENDO EL SIMULADOR



Objetivo: Cada inversionista debe acumular la mayor cantidad de riqueza en forma de acciones y de efectivo, al final gana el que más dinero consigue.

FIGURA N° 13
MAPA DEL JUEGO STOCK TRADER



Elaborado por: Los testistas

CUADRO N° 1
DESCRIPCIÓN DEL MAPA DEL JUEGO STOCK TRADER

| | ITEMS | DETALLE |
|---|-----------------------------|---|
| 1 | Navegación Principal | |
| | Precio | El precio de una acción para cada empresa está indicado en el billete verde de la columna respectiva. |
| | Cartas | Ponen en movimiento los precios de las acciones. |
| | Empresas | Se obtiene la composición accionaria de la empresa marcada. |
| | Portafolio | Incluye cuantas acciones tiene ese jugador y a que empresa pertenecen. |

| | | |
|----|----------------------------------|---|
| 2 | Reloj | Indica el tiempo para la toma de decisiones (30 seg) |
| 3 | Jugador en su turno | Es el orden de los participantes que el simulador nos asigna. |
| 4 | Jugador negociando | Visualizamos la imagen del participante con su nombre. |
| 5 | Ticker | Nos indica el nombre de las empresas con el precio de las acciones. |
| 6 | Informativo negociaciones | Visualizamos las acciones negociables. |
| 7 | Acciones de cada empresa | Observamos el número de acciones compradas en cada empresa. |
| 8 | Empresa a negociar | Muestra el logotipo de la empresa en la que se compra o vende acciones. |
| 9 | Valor de cada empresa | Visualizamos el precio de la acción en la empresa. |
| 10 | Módulo de negociación | Es a través el cual digitamos las acciones que se compran o se venden. |
| 11 | Pantalla publicitaria | Visualizamos la publicidad de cada empresa. |
| 12 | Controles de velocidad | Regula la velocidad del precio de las acciones y de los ticker. |
| 13 | Empresas participantes | Son las empresas con las que participamos en el juego. |
| 14 | Datos informativos | Detalla el efectivo y acciones disponibles. |
| 15 | Minimizar y salir | Minimizar: Permite tener al juego activo mientras queremos realizar otras actividades en el mismo PC. Salir: Ayuda a abandonar el juego. |

Elaborado por: Los tesistas

2.1 Navegación principal

2.1.1 Precios

El precio de una acción para cada empresa está indicado en el billete verde de la columna respectiva. El precio para comprar y vender acciones es el mismo.

Al inicio del juego todas las empresas tienen un precio de USD 150 por acción.

Conforme se desarrolla el juego los precios de las acciones van a subir y bajar de acuerdo a la estrategia de los inversionistas.

Ejemplo:

El precio de una acción de:

MICROSOFT es de USD 190,

PFIZER es de USD 210,

PORTA es de USD 120,

PRONACA es de USD 120,

REPSOL es de USD 150.

Y el jugador tiene en su portafolio:

116 acciones de PORTA,

50 acciones de PRONACA

FIGURA N° 14
PRECIO DE LAS ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

2.1.2 Compras y venta

Cuando quieres comprar o vender acciones de una empresa, primero debes hacer click en el logotipo de la empresa escogida.

El logotipo de esta empresa aparecerá en el módulo de negociaciones junto con la información referente al efectivo disponible, el precio, las acciones disponibles en el mercado, la máxima cantidad de acciones que puedes comprar, el saldo en el portafolio, así como el monto de acciones que puedes comprar si pides un préstamo.

Con los botones **+1, +10, +100** y **-1, -10, -100** tu podrás aumentar o disminuir la cantidad de acciones que quieres negociar, es decir, al aplastar estos botones el modulo indicara cuantas acciones vas a comprar o vender.

FIGURA N° 15
COMPRA Y VENTA DE LAS ACCIONES



Elaborado por: Los tesistas

Cuando hayas decidido cuantas acciones deseas adquirir, simplemente aplasta el botón “aceptar”.

Si aplastas el botón “Comprar Todo” el juego automáticamente te dará todas las acciones que puedas comprar, de acuerdo a las acciones disponibles en el mercado y a tu efectivo disponible.

FIGURA N° 16
MODULO DE NEGOCIACIONES



Elaborado por: Los tesistas

2.1.3 Cartas

Al inicio del juego cada jugador recibe 6 cartas que ponen en movimiento los precios de las acciones.

En cada turno el jugador primero realizara sus compras y ventas a los precios de mercado y una vez finalizadas estas operaciones deberá jugar una carta.

Cada carta tiene 2 empresas que suben de precio el valor indicado por la flecha hacia arriba y 2 empresas que bajan de precio la cantidad marcada con la flecha hacia abajo.

Ejemplo:

2.1.3.1 Carta 50 / 50

Esta carta sube los precios de las acciones de MICROSOFT y PFIZER USD 50 cada una. Si el precio de las acciones de estas empresas es de USD 150, después de jugar la carta suben a USD 200.

Cuando suben esas empresas, los precios de las acciones de PORTA y PRONACA bajan USD 50 cada una. Si antes de jugar la carta, estas empresas tenían un precio de USD 200 por acción, después su precio bajara a USD 150 cada una.

FIGURA N° 17

CARTA 50 / 50



Elaborado por: Los tesistas

2.1.3.2 Carta 2X / ½

Esta carta sube los precios de las acciones de PORTA y PRONACA dos veces el valor de la acción y disminuye a la mitad el precio de las acciones de REPSOL y SIEMENS.

FIGURA N° 18

CARTA 2X / ½



Elaborado por: Los tesistas

2.1.3.3 Carta 100 / 20

Esta carta sube los precios de las acciones de AeroGal y CHEVROLET a USD 100 cada una y disminuye a USD 20 el precio de las acciones de REPSOL y SIEMENS.

FIGURA N° 19

CARTA 100 / 20



Elaborado por: Los tesistas

2.1.3.4 Carta 80 / 30

Esta carta sube los precios de las acciones de Microsoft y PFIZER a USD 80 cada una y disminuye a USD 30 el precio de las acciones de PORTA y PRONACA.

FIGURA N° 20
CARTA 80 / 30



Elaborado por: Los testistas

2.1.3.5 Carta 40 / 60

Esta carta sube los precios de las acciones de Coca Cola y Confileca a USD 40 cada una y disminuye a USD 60 el precio de las acciones de Microsoft y PFIZER.

FIGURA N° 21
CARTA 40 / 60



Elaborado por: Los testistas

2.1.3.6 Carta 20 / 70

Esta carta sube los precios de las acciones de PORTA y PRONACA a USD 20 cada una y disminuye a USD 70 el precio de las acciones de REPSOL y SIEMENS.

FIGURA N° 22

CARTA 20 / 70



Elaborado por: Los testistas

2.1.4 Empresas

Al hacer click en el módulo de empresas, se obtiene la composición accionaria de la empresa marcada. Este módulo es únicamente de información.

El desglose incluye cuantas Acciones tiene cada uno de los jugadores de esa empresa, el valor en dinero que representa la inversión y finalmente el porcentaje con respecto al total de acciones en circulación.

Esta información es muy útil porque al momento de jugar una carta, subir o bajar el precio de esa empresa, se puede identificar a que jugador vamos a beneficiar o perjudicar en mayor medida.

FIGURA N° 23
EMPRESAS



Elaborado por: Los testistas

2.1.5 Portafolio

Al hacer click en cada uno de los competidores (en su imagen) aparecerá el portafolio de cada uno de ellos.

El desglose incluye cuantas acciones tiene ese jugador y a que empresa pertenecen estas, su valor en dólares y finalmente el porcentaje que cada empresa representa del total de la riqueza del jugador.

Igualmente se puede apreciar cuanto efectivo tiene y cuantas acciones tiene negociado el jugador.

Este cuadro es únicamente informativo y es muy importante en el momento de tomar una decisión ya que nos ayuda a identificar a que jugadores puedo ayudar o perjudicar el momento de jugar una carta.

FIGURA N° 24
PORTAFOLIO

| Empresa | Acciones | Precio | Valor | Porcentaje |
|------------|----------|--------|----------|------------|
| Chevrolet | 18 | 140 | \$ 2.520 | 27 % |
| Coca-Cola | 10 | 110 | \$ 1.100 | 12 % |
| Pfizer | 6 | 90 | \$ 540 | 6 % |
| Porta | 11 | 150 | \$ 1.650 | 17 % |
| Repsol YPF | 5 | 230 | \$ 1.150 | 12 % |

| | |
|-----------------|-----------------|
| Efectivo | \$ 2.500 |
| Acciones | \$ 6.960 |
| TOTAL | \$ 9.460 |

Elaborado por: Los testistas

Para poder utilizar el simulador con mayor facilidad y conocer de paso todos los componentes respondemos a las preguntas que con frecuencia se pueden realizar al momento de aplicar un caso práctico.

2.1.6 Preguntas frecuentes utilizadas para el uso del simulador STOCK TRADER

¿Qué son los números de color amarillo que aparecen junto a cada jugador?

Los números de color amarillo indican la cantidad que cada jugador recibe en efectivo por concepto de dividendos.

Pago de dividendos o precios al alza. Cuando el precio de una acción sube sobre \$300, cada jugador que tenga acciones de esa empresa recibirá dividendos equivalentes a la diferencia entre el precio y \$300. Una vez pagados a todos los inversionistas el nuevo precio será de \$300.

Ejemplo:

La acción de AeroGal vale \$200 y un inversionista duplica el precio de esa acción. El valor de la acción llegaría a \$400. Cada competidor recibe por concepto de dividendos la diferencia entre \$400 - \$300, es decir el competidor recibe \$100 por cada acción que tenga en su poder.

¿Qué son los números de color rojo que aparecen junto a cada jugador?

Los números de color rojo indican la cantidad que cada jugador debe pagar por concepto de capitalización.

Precios a la baja o capitalización de la empresa. Cuando el precio de una acción baja a menos de \$10, cada competidor que tenga acciones de esa empresa pagara

inmediatamente \$20 por cada acción que tenga en su poder, independientemente de cuanto baje la acción.

Si un inversionista no posee la cantidad suficiente de dinero para pagar los \$20 por cada acción, este deberá devolver las acciones de las que no haya pagado.

¿Por qué me quitan acciones de una empresa?

Si un inversionista no posee la cantidad suficiente de dinero para pagar los \$20 por cada acción cuando la acción cae menos de \$10, este deberá devolver las acciones de las que no haya pagado su capitalización.

¿Cuándo es mi turno?

Cuando sea el turno del jugador real aparecerá su foto y su nombre en la parte inferior izquierda, junto al módulo de negociaciones, además la foto del jugador en la columna de jugadores aparecerá enmarcado de color verde. Cuando la opción de tiempo está habilitada sonará una señal de reloj o alarma indicando el turno del jugador real.

¿Cuándo termina mi turno?

El turno del jugador real acaba, cuando este bota la carta que desea utilizar, una vez hechas sus compras y ventas de acciones.

¿Puedo hacer compras en el turno de los otros jugadores?

No, únicamente puedes comprar o vender acciones en tu turno.

El botón de “nuevo juego” no siempre funciona, ¿por qué?

El botón de juego nuevo está habilitado para funcionar solo en el turno del jugador real.

¿Para qué sirven los 2 botones que están ubicados en la parte inferior derecha de la pantalla?

El primer botón sirve para regular la velocidad a la que se mueven los precios después de jugar una carta, además regula la velocidad de los tubos que contienen las acciones.

El segundo botón sirve para regular la velocidad a la que se mueve el ticker en la parte inferior de la pantalla con la información de los precios.

En ambos botones existen 3 niveles, lento, medio y rápido.

Estos botones son de mucha ayuda cuando estás jugando con una computadora que no es muy rápida y los precios se mueven muy lento, en estos casos se pueden poner la velocidad más rápida.

FUNCIONALIDAD Y
APLICACION



INFORMACION GENERAL

Antes de comenzar con el juego es necesario destacar algunos puntos importantes que serán utilizados en el simulador STOCK TRADER.

Es necesario crear un nuevo perfil de jugador introduciendo nuestro nombre para identificarnos entre los demás competidores, la imagen es optativa.

Las empresas ya vienen incorporadas en el programa las cuales no se pueden modificar por lo que el caso práctico se aplicara eligiendo las empresas de acuerdo a nuestros requerimientos.

Para empezar a jugar es necesario dar click en la pestaña “Nuevo juego”, no se puede iniciar otro juego sin haber finalizado el anterior.

El turno de juego es designado de forma aleatoria por el simulador.

Cabe destacar que cada participante al inicio del juego dispone de \$10.000 para comprar y vender acciones, también hay que tener en cuenta que el precio de las acciones al inicio es de \$150 en todas las empresas participantes.

Es recomendable ir vendiendo acciones para recuperar nuestro efectivo y de esta manera poder invertir comprando acciones en otras empresas.

El orden de la aplicación de las 6 cartas del juego se debe realizar de acuerdo a la decisión que vaya a tomar el participante.

Antes de seleccionar una carta tenemos que comprar acciones en las empresas que posee la misma.

Se puede comprar acciones en una sola empresa o en todas a la vez.

Tendremos 30 segundos durante el turno para realizar la jugada, incluyendo el lanzamiento de la carta, en caso de no realizarlo en el tiempo mencionado el simulador jugará en forma automática la carta que tenga mayor valor con esto reduce las oportunidades de incrementar nuestra utilidad.

Las acciones varían constantemente cada vez que un jugador vaya tomando sus decisiones.

De las empresas existentes en el simulador la única que ha cambiado su razón social es “PORTA” hoy conocida como “CLARO”.

El juego se puede dar por terminado por las siguientes razones:

Por la mala toma de decisiones quedándose sin liquidez.

Luego que cada participante hayan aplicado todas sus cartas.

El ranking de los participantes se plasmara de acuerdo a la riqueza obtenida al final del juego.

3.1 Modificando el perfil para el jugador

FIGURA N° 25
OPCIONES



Elaborado por: Los testistas

En el menú principal seleccionamos OPCIONES.

FIGURA N° 26
JUGADORES



Elaborado por: Los testistas

Una vez ingresa a la pestaña opciones damos click en jugadores.

FIGURA N° 27
PERFIL DE LOS JUGADORES



Elaborado por: Los Tesistas

En el perfil de los jugadores nosotros podemos cambiar el nombre y la imagen que nos va a identificar entre los demás participantes durante el juego y guardamos los cambios.

3.2 Jugar

En el menú principal presionamos la pestaña JUGAR e inmediatamente nos aparecerá un cuadro en el cual podemos cambiar el nombre del jugador o dejaremos tal y como se configuro anteriormente en el perfil del mismo.

FIGURA N° 28
INGRESO DEL NOMBRE DEL JUGADOR



Elaborado por: Los tesistas

Tener en cuenta que si presionamos cancelar después de haber digitado un nombre, el juego iniciara pero con la configuración del perfil del jugador que se realizó anteriormente.

3.2.1 Nuevo Juego

Una vez ingresado el nombre del jugador aparecerá la pantalla del Juego de Simulación STOCK TRADER, para lo cual seleccionamos NUEVO JUEGO.

FIGURA N° 29
SELECCIONANDO UN NUEVO JUEGO



Elaborado por: Los testistas

3.2.1.1 Pantalla principal del juego de simulación.

En este momento nos encontramos en el juego en donde tendremos que analizar todos los puntos a favor y en contra que podamos tener antes de comenzar a comprar, vender las acciones y a utilizar las seis cartas que nos designan para cada juego.

FIGURA N° 30

PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO



Elaborado por: Los testistas

3.2.1.2 Utilización de las 6 cartas designadas para el juego

Tomando en cuenta la manera en que jugaron los participantes anteriores se utilizara las cartas desde la menor a la mayor.

3.2.1.2.1 Carta 20/70

Siendo así compraremos acciones en Chevrolet (62) y Coca Cola (63), después elegiremos la carta 20/70 en la cual se incrementa un 20% las acciones de Chevrolet y Coca Cola, a la ves disminuirá 70% a Confiteca y Microsoft.

FIGURA N° 31

COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

ANTES

Efectivo: \$0

Acciones: \$10.000

TOTAL: \$10.000

Tenemos un total de \$10.000 de riqueza en acciones.

FIGURA N° 32
UTILIZANDO LA CARTA 20/70



Elaborado por: Los testistas

DURANTE

Efectivo: \$0

Acciones: \$12.500

TOTAL: \$12.500

Luego de haber aplicado la carta obtuvimos un incremento en nuestra riqueza de \$10.000 a \$12.500.

FIGURA N° 33
RESULTADO DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS

Efectivo: \$0

Acciones: \$6.820

TOTAL: \$6.820

Después de que todos los participantes aplicaron su primera carta tenemos como resultado una disminución de nuestra riqueza de \$12.500 a \$6.820 en nuestro efectivo para seguir comprando acciones.

3.2.1.2.2 Carta 40/60

Para utilizar esta carta compraremos acciones en Pronaca (34) y Repsol (34), nuestra carta aumentará las acciones un 40% para Pronaca y Repsol de la misma manera disminuirá las acciones en un 60% para Siemens y AeroGal.

FIGURA N° 34
COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

ANTES

Efectivo: \$20

Acciones: \$6.800

TOTAL: \$6.820

Después de comprar acciones nos queda en efectivo \$20 y en acciones \$6.800.

FIGURA N° 35
UTILIZANDO LA CARTA 40/60



Elaborado por: Los testistas

DURANTE:

Efectivo: \$20

Acciones: \$9.520

TOTAL: \$9.540

Luego de haber aplicado la carta obtuvimos un incremento en nuestra riqueza de \$6.820 a \$9.540.

FIGURA N° 36
RESULTADO DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS:

Efectivo: \$20

Acciones: \$10.540

TOTAL: \$10.560

Finalmente luego de que todos los participantes aplicaron la segunda carta tenemos como resultado un aumento de nuestra riqueza de \$9.540 a \$10.560 en nuestro efectivo para seguir comprando acciones.

3.2.1.2.3 Carta 50/50

Para utilizar esta carta compraremos acciones en Confiteca (202) y Microsoft (65), nuestra carta aumentará las acciones en un 50% para Confiteca y Microsoft de la misma manera disminuirá las acciones en un 50% para Pfizer y Porta = Claro.

FIGURA N° 37
COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

ANTES

Efectivo: \$90

Acciones: \$10.470

TOTAL: \$10.560

Una vez compradas las acciones nos queda en efectivo \$90 y en acciones \$10.470.

FIGURA N° 38
UTILIZANDO LA CARTA 50/50



Elaborado por: Los testistas

DURANTE:

Efectivo: \$90

Acciones: \$23.820

TOTAL: \$23.910

Luego de haber aplicado la carta obtuvimos un incremento en nuestra riqueza de \$10.470 a \$23.910.

FIGURA N° 39
RESULTADO DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS:

Efectivo: \$90

Acciones: \$44.740

TOTAL: \$44.830

Una vez que todos los participantes aplicaron la tercera carta tenemos como resultado un incremento de nuestra riqueza de \$23.910 a \$44.830 en nuestro efectivo para seguir comprando acciones.

3.2.1.2.4 Carta 80/30

Para utilizar esta carta compraremos acciones en Siemens (231) y AeroGal (212), nuestra carta aumentará las acciones en un 80% para Siemens y AeroGal de la misma manera disminuirá las acciones en un 30% para Chevrolet y Coca Cola.

FIGURA N° 40
COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

ANTES

Efectivo: \$120

Acciones: \$44.710

TOTAL: \$44.830

Después de comprar acciones nos queda en efectivo \$120 y en acciones \$44.710.

FIGURA N° 41
UTILIZANDO LA CARTA 80/30



Elaborado por: Los testistas

DURANTE

Efectivo: \$120

Acciones: \$80.150

TOTAL: \$80.720

Luego de haber aplicado la carta obtuvimos un incremento en nuestra riqueza de \$44.830 a \$80.720

FIGURA N° 42
RESULTADOS DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS:

Efectivo: \$65.840

Acciones: \$100.560

TOTAL: \$166.400

Finalmente luego que todos los participantes aplicaron la cuarta carta tenemos como resultado un aumento de nuestra riqueza de \$80.720 a \$166.400 en nuestro efectivo para seguir comprando acciones.

3.2.1.2.5 Carta 100/20

Para utilizar esta carta compraremos acciones en Pfizer (517) y Porta = Claro (350) nuestra carta aumentará las acciones en un 100% para Pfizer y Porta = Claro de la misma manera disminuirá las acciones en un 20% para Pronaca y Repsol.

FIGURA N° 43
COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los tesistas

ANTES

Efectivo: \$160

Acciones: \$166.240

TOTAL: \$166.400

Después de comprar acciones nos queda en efectivo \$160 y en acciones \$166.240.

FIGURA N° 44
UTILIZANDO LA CARTA 100/20



Elaborado por: Los testistas

DURANTE

Efectivo: \$10.500

Acciones: \$242.600

TOTAL: \$253.100

Luego de haber aplicado la carta obtuvimos un incremento en nuestra riqueza de \$166.400 a \$253.100.

FIGURA N°45
RESULTADOS DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS

Efectivo: \$200.920

Acciones: \$207.600

TOTAL: \$408.520

Una vez que todos los participantes aplicaron su quinta carta tenemos como resultado un incremento de nuestra riqueza de \$253.100 a \$408.520 en nuestro efectivo para seguir comprando acciones.

3.2.1.2.6 Carta 2x / 1/2

Para utilizar esta carta compraremos acciones en Chevrolet (944) y Coca Cola (445), nuestra carta aumentará las acciones en un 2x% para Chevrolet y Coca Cola de la misma manera disminuirá las acciones en un 1/2% para Confiteca y Microsoft.

FIGURA N°46
COMPRANDO Y VENDIENDO ACCIONES



Elaborado por: Los testistas

ANTES

Efectivo: \$111.365

Acciones: \$297.155

TOTAL: \$408.520

Después de comprar acciones nos queda en efectivo \$111.365 y en acciones \$297.155.

FIGURA N°47 RESULTADOS DE LA CARTA UTILIZADA



Elaborado por: Los testistas

DESPUÉS

Efectivo: \$337.925

Acciones: \$367.750

TOTAL: \$705.675

Finalmente luego de que todos los participantes aplicaron su sexta y última carta tenemos como resultado un incremento de nuestra riqueza de \$705.675 a \$705.675 en nuestro efectivo.

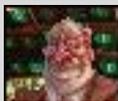
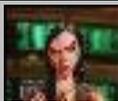
RESULTADOS



4.1 Ranking de los participantes

Siendo el último de los seis participantes en utilizar la sexta carta en el juego estamos obteniendo un efecto sumamente favorable superando exitosamente a los demás concursantes y como resultado nos ubicamos en el puesto número uno en el ranking de riqueza.

CUADRO N° 2
RANKING DE RIQUEZA

| RANKING | | | |
|----------------|---|-----------------------|-------------------|
| # | FOTO | NOMBRE | RIQUEZA |
| 1 |  | FABRICIO RbQ | \$ 705.675 |
| 2 |  | DANIELA RUBIO | \$ 235.230 |
| 3 |  | PIERRE MORGAN | \$ 234.639 |
| 4 |  | ANTONIA DELPHI | \$ 56.698 |
| 5 |  | DONNA JONES | \$ 23.718 |
| 6 |  | GORDON FOX | \$ 8612 |

Elaborado por: Los tesistas

4.2 Fin del juego

Y por último teniendo en cuenta que hemos triunfado en el juego de simulación nos aparecerá un cuadro con una significativa frase “GANASTE”.

FIGURA N°48
FINALIZANDO EL JUEGO



Elaborado por: Los tesistas

Nota: Para comenzar un nuevo juego se puede presionar el icono Regresar o Menú.

Después de utilizar el simulador STOCK TRADER en el transcurso de nuestro estudio, logramos fortalecer algunas habilidades importantes como son el trabajo en equipo, liderazgo, la toma de decisiones; teniendo en cuenta que con aquella herramienta entendemos los problemas y oportunidades que enfrentamos en la realidad.

El simulador que utilizamos nos sirvió como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque construye un ambiente virtual de negocios para los estudiantes que ayudara en la toma de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma.

Además nos indica cuales son los aspectos claves a considerar en la toma de decisiones de una organización, de esta manera podemos observar el impacto que causan sobre el desempeño global de dicha organización.

La guía didáctica ayudo a comprender con mayor facilidad el uso y manejo del simulador motivando y promoviendo nuestro trabajo para la utilización en las nuevas generaciones.

El simulador STOCK TRADER nos brinda la oportunidad de practicar dentro del mercado de valores sin perder ningún tipo de recurso, y nos ayuda a obtener mayor confianza y seguridad al momento de integrarnos en el campo laboral.

CONCLUSIONES

- Los simuladores de negocios son herramientas que permiten fortalecer determinadas habilidades en los alumnos.
- Con el Simulador STOCK TRADER se aprende a trabajar y a tomar decisiones en equipo, a interactuar con personas de diferentes profesiones lo que permite saber qué es lo que hacen personas de diferentes áreas.
- Estimula a desarrollar habilidades de comunicación, análisis de datos, liderazgo, comprender los alcances y repercusiones que llegan a tener ciertas decisiones y la necesidad de la interacción constante de las diferentes áreas que permite tener una visión más amplia de la empresa para obtener mejores resultados que den más valor a esta.
- El simulador STOCK TRADER brinda la oportunidad de probar los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida estudiantil, así como también reforzar procesos tan importantes como el análisis de problemas, comprensión, reflexión, liderazgo, toma de decisiones y sobre todo de trabajo en conjunto.
- Se puede interactuar con similares de otras instituciones educativas a través del uso de los medios de comunicación electrónica en el intercambio de información sobre la simulación de negocios.

RECOMENDACIONES

- Considerar la información obtenida en las encuestas y entrevista aplicadas ya que las mismas permitieron realizar un análisis real y preciso de la situación actual de la Carrera de Ingeniería Comercial.
- Implementar el simulador STOCK TRADER ya que no solo facilitara la comprensión del mercado de valores, sino que también desarrollara en el estudiante el trabajo en equipo durante el proceso de toma de decisiones, ya que deberá analizar, discutir y seleccionar con su grupo de trabajo las decisiones más adecuadas.
- Los docentes encargados de impartir la asignatura relacionada con el mercado de valores deben aplicar el simulador STOCK TRADER ya que les permitirá formar profesionales con conocimientos sólidos.
- Se debe implementar los simuladores de negocios como herramientas que permitan fortalecer determinadas habilidades en los alumnos. Así, estos juegos de negocios servirán como nuevos métodos en el proceso de aprendizaje, de modo que los estudiantes puedan poner en práctica sus conocimientos teóricos.
- Se recomienda la participación de alumnos de otras instituciones en los juegos de negocios para permitir e incrementar el nivel de competencia e interés en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Citada

- **AGUIÑAGA, Oscar. 2010.** *Importancia de los Simuladores en las Universidades.* 2010. pág. 143.
- **ARREDONDO, Mayra. 2008.** *Formación del Profesorado y Nuevas Tecnologías.* 2008. pág. 1.
- **CABERTO, J., y otros. 2000.** *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.* Madrid : s.n., 2000.
- **DIAZ ROBLES, Delia Alejandra, MARQUEZ ORTEGA, Patsy Lizahayak y MAYO CASTELAN, Karen Belen. 2010.** *Simuladores de Negocios.* 2010. págs. 3-4-18.
- **FIGUEROA, Juanka. 2011.** *Tecnologías de Información y Comunicación.* 2011. págs. 8-14-18.
- **GUTIERREZ, Gonzalo. 2009.** *Beneficios de los Medios Informáticos.* 2009. pág. 15.
- **HORN, Robert. 2009.** *The guide to simulations game for education.* 2009. pág. 9.
- **LLERA, Beltran. 2009.** *Vizualización de toma de decisiones en juegos de negocios.* 2009. pág. 17.
- **LLERENA SILVA, Manuel. 2008.** *Internet la Red de Redes.* 2008. pág. 23.
- **QUINTANA, Encina. 2010.** *Simuladores de Negocios en Apoyo al Aprendizaje.* 2010. pág. 10.
- **RAMIREZ, Jorge. 2010.** *Los Simuladores de Negocio.* México : s.n., 2010. pág. 54.

- **SAEZ, José. 2010.** *Importancia de la Gestión Administrativa y las NTICS.* 2010. pág. 12.
- **SARDELICH, Emilia. 2009.** *Impacto de las TICs en los medios sociales.* 2009. pág. 4.
- **SCHROEDER, Roger. 2008.** *Recursos Multimediales en Ingeniería de Transporte Simulación y Modelamiento Computacional.* 2008. pág. 10.

Bibliografía Consultada

- **ZAMBRANO, DANNY; CHICANGO SANDOVAL, GRACE ANDREA; ALBORNOZ VILLARREAL, HENRY JONNY,** “El mercado de valores en el Ecuador una alternativa para invertir y una fuente de financiamiento”, Año 2007.
- **BATEMAN, T.;** "Administración una ventaja", Año 2001.
- **GIMENO, Sacristán L;** “Comprender y transformar la enseñanza”, Segunda Edición, Año 1995.
- **ALONSO, C;** "Los dilemas de la informática educativa", Año 1997.
- **BARTOLOMÉ, Antonio;** “Sistemas multimedia en educación”, Primera Edición, Año 1998.

Bibliografía Virtual

- **ARIAS, Juan. 2014.** Monografias.com. [En línea] 2014. [Citado el: 2 de Junio de 2014.] <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:WTz9kmCdyawJ:www.monografias.com/trabajos6/mefi/mefi.shtml+&cd=6&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec>.
- **BVQ. 2013.** Bolsa de Valores de Quito. [En línea] 2013. [Citado el: 20 de Mayo de 2013.] <http://www.bolsadequito.info/inicio/conozca-el-mercado/el-mercado-de-valores/>.
- **CAMPOVERDE, Freddy. 2012.** Universidad Ecoteg. [En línea] 2012. [Citado el: 20 de Mayo de 2014.] https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CCsQFjAC&url=http%3A%2F%2Fdocs.universidadecotec.edu.ec%2Fareas%2F2012F%2FFIN435%2Falum%2F2012540026_2414_2012F_FIN435_Mercados_de_Valores.docx&ei=84oJVeHVJcGhNreRhJgE.
- **CANNESA, Raúl. 2010.** Tecnicas de Trading. [En línea] 2010. [Citado el: 28 de Mayo de 2014.] <http://www.tecnicasdetrading.com/2010/11/historia-mercado-de-valores.html>.
- **DOCUMENTOS GOOGLE. 2014.** Documentos Google. [En línea] 2014. [Citado el: 8 de Junio de 2014.] <https://docs.google.com/document/d/1PPgwLmeatwIayYi2Qd0MUM6eHxC3TFRUpf-tTSNG8oo/edit?pli=1>.
- **ECONOMIA Y FINANZAS INTERNACIONALES. 2014.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador. [En línea] 2014. [Citado el: 6 de Junio de 2014.] <http://www.puce.edu.ec/economia/efi/index.php/finanzas/2-uncategorised/44-mercado-de-valores-2>.

- **ENCICLOPEDIA FINANCIERA. 2014.** Enciclopedia Financiera. [En línea] 2014. [Citado el: 30 de Mayo de 2014.] <http://www.encyclopediainanciera.com/mercados-financieros/valores/importancia-de-los-mercados-de-valores.htm>.
- **INVERTIR FOREX. 2014.** Plataforma Forex. [En línea] 2014. [Citado el: 7 de Junio de 2014.] <http://www.invertir-forex.net/plataformas-forex/simuladores/>.
- **LABSAG. 2009.** LABSAG. [En línea] 2009. [Citado el: 17 de Julio de 2014.] <http://www.gerentevirtual.com/es/index.php/simuladores-de-negocios/>.
- **—. 2009.** LABSAG. [En línea] 2009. [Citado el: 15 de Julio de 2014.] <http://www.labsag.co.uk/es/index.php/simuladores-de-negocios/historia-y-eficacia-de-la-simulacion/>.
- **PLANETA FOREX. 2014.** Planeta Forex. [En línea] 2014. [Citado el: 26 de Mayo de 2014.] <http://www.planetaforex.com/mercado-de-derivados-financieros-opciones-forwards-swaps-digital-contratos/>.
- **SANCHEZ, Maria. 2009.** Universidad Internacional Sek. [En línea] 2009. [Citado el: 24 de Mayo de 2014.] <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2F repositorio.uisek.edu.ec%2Fjspui%2Fbitstream%2F123456789%2F184%2F1%2FT%25C3%25ADtulos%2520al%2520portador%2520y%2520el%2520impuesto%2520a%2520>
- **WIKIPEDIA. 2014.** Wikipedia. [En línea] 2014. [Citado el: 22 de Mayo de 2014.] http://es.wikipedia.org/wiki/Valor_econ%C3%B3mico.

ANEXOS

Anexo N° 01: ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Objetivo.- Valorar la factibilidad del simulador STOCK TRADER del mercado de valores en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi en la carrera de ingeniería comercial.

Instrucciones.- Seleccione una sola respuesta y sea lo más honesto posible ya que de su respuesta dependerá el desarrollo de nuestra investigación.

ENCUESTA

1.- ¿Conoce o ha escuchado sobre los simuladores de negocios?

SI ()

NO ()

2.- ¿Ha utilizado un simulador en su vida estudiantil dentro de la carrera de Ingeniería Comercial?

SI ()

NO ()

3.- ¿Qué nivel de conocimiento tiene Ud. con respecto al uso de los simuladores de negocios?

Alto ()

Medio ()

Bajo ()

Ninguno ()

4.- ¿Considera Usted que los simuladores de negocios ayudan a las personas a desarrollar sus destrezas y habilidades?

SI ()

NO ()

5.- ¿Piensa usted que la universidad debe usar los simuladores de negocios en el adiestramiento de los estudiantes?

SI ()

NO ()

6.- ¿Qué nivel de relevancia le da usted al uso de los simuladores de negocios en el adiestramiento estudiantil?

Muy Importante ()

Medianamente Importante ()

No es importante ()

7.- ¿Si se instala un simulador de Mercado de Valores que ayude en el adiestramiento de los estudiantes en la carrera de Ingeniería Comercial lo utilizaría?

SI ()

NO ()

8.- ¿En qué considera usted que un simulador de negocios tenga mayor influencia?

Apoyar al aprendizaje conceptual y experimental ()

Apoyar la construcción de modelos de conocimientos ()

No ayudar en nada, puesto que el mundo real es completamente distinto ()

Desarrollar las habilidades de dirección y toma de decisiones ()

Incentivar el trabajo en equipo ()

No influye en nada ()

9.- ¿Considera usted que los manuales ayuden a mejorar la comprensión del uso de los simuladores?

SI ()

NO ()

10.- ¿Qué instrumento cree que le ayudaría a utilizar con mayor facilidad el simulador de mercado de valores?

Manual de instrucciones ()

Manual de procesos ()

Manual de funciones ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N° 02: ENTREVISTA

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL ING. WALTER HUMBERTO NAVAS
OLMEDO DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE INVESTIGACIÓN DE
MERCADOS DE LA CARRERA DE INGENIERÍA COMERCIAL DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

Objetivo.- Recolectar información a través del docente Ing. Walter Humberto Navas Olmedo con el fin de conocer si es necesaria la aplicación del simulador STOCK TRADER para el proceso de enseñanza - aprendizaje y la toma de decisiones en los estudiantes.

- 1. En el proceso enseñanza aprendizaje ¿Qué tipo de tecnologías utiliza para impartir su cátedra?**

- 2. ¿Usted conoce algún simulador que pueda facilitar el análisis en la compra y venta de acciones en el Mercado de Valores?**

- 3. ¿Conoce o ha utilizado el simulador STOCK TRADER para el funcionamiento de la bolsa de valores?**

4. ¿De qué manera le beneficiara la utilización del simulador para impartir su cátedra?

5. ¿Cómo cree que beneficiaría a los estudiantes el uso y la aplicación de un simulador de la bolsa de valores?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN