



Emprender desde las aulas con 'simuladores'



Carlos Boville

Estudiante de 2º de Bachillerato en el Colegio Gredos San Diego de Madrid. Finalista de Young Business Talents en la primera y segunda edición del torneo

Mi primera experiencia empresarial comenzó cuando nuestra profesora de Economía, con el fin de ampliar y poner en práctica el temario impartido en clase, nos presentó un concurso llamado 'Young Business Talents' (una competición entre estudiantes en diferentes niveles: regional, nacional e internacional), en el cual nos encontraríamos a los mandos de una empresa virtual de consumo masivo compitiendo contra otras empresas del mismo sector en un simulador de mercado.

Enseguida formamos un grupo de cuatro personas para llevarlo a cabo y poner a prueba los conocimientos que habíamos ido adquiriendo. Los conceptos que a veces parecen tan abstractos leídos en un manual de economía y la relación entre ellos empezaron a tomar forma; por ejemplo, el precio (que debíamos elegir para nuestros productos) lleva detrás numerosos factores como el coste de producción, el margen entregado al detallista, el coste del transporte, publicidad, etc.

Habíamos aprendido el significado de todos estos conceptos, y su relación teórica, pero no lo habíamos visto tan estrechamente ligado hasta que el "dinero" que estaba en juego era el de nuestra empresa de productos de alimentación. Introducíamos todo tipo de datos en el simulador, desde el número de inserciones publicitarias que queríamos hacer y en qué canal, hasta el fijo y el variable de los empleados. El interés generado por una inversión ya no era una parte más de la definición, pasó a ser un dato importante que nos permitiría adquirir ventaja sobre nuestros competidores.

Fueron pasando las distintas fases del simulador y cometiendo fallos en las decisiones fue como aprendimos a mejorarlos después, llegando a la Final de nivel Nacional.

Aproximadamente 400 jóvenes de la misma edad nos encontrábamos reunidos en un mismo lugar tras varios meses de simulación empresarial. Ganar era el objetivo principal de cada equipo concursante, y aunque no todos pudimos hacerlo, no nos fuimos con las manos vacías.

Durante esos meses pudimos vivir una empresa desde dentro, familiarizándonos con todos sus aspectos, componentes y funciones. Dicha mecánica no sólo nos permitió entender realmente lo que una empresa conlleva, ayudándonos a decidir en parte nuestro futuro, sino que nos facilitó un aprendizaje desde otro punto de vista mucho más cercano y práctico, involucrándonos en el proceso e interiorizando todo lo aprendido.

Es por ello por lo que me hubiese gustado encontrar material didáctico como este antes y por lo que espero que cada vez más colegios y profesores incorporen estas actividades a sus clases ya que ayudan en gran medida al alumno, permitiéndole comprender mejor la asignatura y sirviéndole de orientación al tener una experiencia próxima a su posible futuro laboral.

Este torneo permite a los jóvenes dirigir sus propias empresas en Internet gracias al uso de un avanzado simulador de tercera generación cedido de forma gratuita por Praxis MMT. Aún está el plazo abierto para inscribirse. La competición se convierte en una herramienta para comprobar si los estudios futuros y/o el trabajo que se plantee un joven son los adecuados.

'YOUNG BUSINESS TALENT' ES UNA HERRAMIENTA PARA COMPROBAR SI LOS ESTUDIOS FUTUROS SON LOS ADECUADOS PARA UN ESTUDIANTE