

FIMPES®

REVISTA DE INVESTIGACIÓN FIMPES: MAYOR CALIDAD, MEJOR FUTURO

Los simuladores de negocios: una herramienta funcional para el aprendizaje en estudiantes universitarios en México

The Business simulators: a functional tool for learning in college students in Mexico

Mario Alberto Yáñez Lara
UVM Campus Lomas Verdes
Regina Vargas García
UVM Campus Lomas Verdes

Recibido / Received 30/11/2022
Aceptado / Accepted 03/01/2023

Resumen

Los simuladores de negocios son aplicaciones en línea que se centran en contextos empresariales y de negocios, están enfocados a la parte formativa, en la actualidad la tecnología forma parte de nuestro día a día, por lo que su implementación en el área educativa se vuelve fundamental como herramienta para generar un aprendizaje significativo. El estudio tiene como objetivo implementar un simulador de negocios en estudiantes de una universidad privada como herramienta para poner en práctica sus capacidades en una situación lo más cercana posible a la realidad generando un aprendizaje significativo. Se implementó a un grupo de 71 estudiantes de licenciatura de una universidad privada y posteriormente se aplicó una encuesta enfocada a conocer su opinión, habilidades adquiridas, grado de interés y satisfacción con el uso de esta herramienta, observándose que a los estudiantes les gusto emplear el simulador teniendo un alto grado de interés y satisfacción. Conclusión: Los simuladores de negocios son una herramienta funcional para generar un aprendizaje significativo en los universitarios.

Palabras clave: Simuladores de negocios, negocios, tecnología, aprendizaje significativo.

Abstract

Business simulators are online applications that focus on business and business contexts, they are focused on the training part, currently technology is part of our daily basis, so its implementation in the educational area becomes essential as a tool to generate meaningful learning. The objective of the study is to implement a business simulator in students of a private university as a tool to put their skills into practice in a situation as close to reality as possible, generating significant learning. It was implemented to a group of 71 undergraduate students at a private college and later a survey focused on knowing their opinion, acquired skills, degree of interest and satisfaction with the use of this tool was applied, the results were that the students liked using the simulator having a high degree of interest and satisfaction. Conclusion: Business simulators are a functional tool to generate significant learning in college students.

Key words: Business simulators, business, technology, meaningful learning

Mario Alberto Yáñez Lara. Licenciado en sistemas de computación administrativa y maestro en administración con especialidad en comercialización estratégica. Profesor de tiempo completo de la división de negocios en UVM campus Lomas Verdes. mario.yanezl@uvmnet.edu

Regina Vargas García. Pasante de la licenciatura en Fisioterapia en UVM campus Lomas Verdes. reginavargasg25@gmail.com

Planteamiento del problema

En la actualidad, la tecnología forma parte de nuestro día a día, los estudiantes se ven cada vez más influenciados por los avances tecnológicos, por lo que su integración en el sistema educativo es esencial, pero a falta de un plan de acción la implementación de la tecnología en la educación en México es una situación que aún necesita desarrollo (Azamar, 2016).

Los simuladores de negocios son una herramienta que se adapta a las necesidades educativas actuales, considerándose una innovación educativa, ya que permiten generar experiencia en los estudiantes facilitando la adquisición de aprendizajes significativos, ya que como su nombre lo dice se busca simular situaciones reales para que los alumnos puedan comenzar a poner en práctica ciertos aspectos como la toma de decisiones, comunicación, trabajo en equipo, entre otros (Ortegón, 2021). En las universidades mexicanas se ha detectado, que el aprendizaje no se da en construcciones dinámicas, es decir, el alumno no se ve involucrado en ambientes reales que pongan a prueba sus capacidades, por esto se vuelve una situación importante su implementación para poder poner en práctica la gestión de una empresa en una simulación lo más cercana posible a la realidad (Ruíz, S. y Ruíz, J.A., 2013).

Los simuladores han demostrado ser efectivos, en un estudio realizado por Ruíz, S. y Ruíz, J.A. (2013) en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos a 52 alumnos de la licenciatura en Administración, se empleó el simulador Risky Business, encontrando que la mayoría de los alumnos lograron poner en práctica sus capacidades para gestionar una empresa, generando un acercamiento a una situación lo más real posible, en este caso se recomienda continuar la implementación de esta herramienta como un complemento a las clases, permitiendo que las licenciaturas cuenten con una parte práctica y una teórica generando un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Objetivo de estudio

Implementar un simulador de negocios en estudiantes de una universidad privada como herramienta para poner en práctica sus capacidades en una situación lo más cercana a la realidad posible generando un aprendizaje significativo.

Pregunta de investigación

¿La implementación y aplicación de un simulador de negocios en la educación de estudiantes universitarios podría ser una herramienta educativa funcional que genere un aprendizaje significativo y por ende un mejor desarrollo profesional de los alumnos?

Hipótesis

Si se implementa un simulador de negocios como una herramienta de enseñanza en los estudiantes de una universidad privada se podrá generar un aprendizaje significativo en estos alumnos mediante la experiencia de interactuar en un ambiente simulado.

Justificación

Nuestro mundo se encuentra en constante cambio, cada día la tecnología avanza más y más, siendo una parte fundamental de nuestro día a día, por lo que implementarla dentro de la educación se convierte en una situación esencial para las nuevas generaciones, permitiendo un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz, esto se logra incorporando medios, materiales, portales y plataformas virtuales que permitan el aprendizaje significativo por parte de los alumnos (Torres y Cobo, 2017).

Actualmente en México, la integración de la tecnología al Sistema Educativo sigue suponiendo un reto, ya que no existe como tal un plan de acción para su implementación en las aulas, constituyendo un obstáculo, y esto hace que de forma independiente las escuelas por su parte vayan impulsando su uso de acuerdo a las necesidades particulares de cada grupo de estudiantes (Azamar, 2016).

Los simuladores de negocios son una herramienta tecnológica que permite generar un ambiente muy similar a la realidad, permitiendo a los alumnos pongan a pruebas sus capacidades y los conocimientos adquiridos durante sus clases teóricas generando un aprendizaje significativo (Ortegón, 2021).

Por lo anterior es que la implementación de un simulador de negocios como una herramienta educativa es importante porque permite analizar la efectividad de un medio tecnológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que tan funcional es su aplicación para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Estado del Arte

La enseñanza es un proceso que se debe entender como un ejercicio en el que el estudiante no solo recibe información de forma pasiva, sino que logre reflexionar y entender la información para poder aplicarlo en su día a día (Infante, 2007).

El aprendizaje es un concepto realmente abstracto, que no tiene una sola definición, ya que conforme pasan los años cambia y se va adaptando, incluso depende del contexto al que se quiera aplicar, de forma funcional este se entiende como ciertos cambios en la conducta producto de la experiencia o enseñanza (De Houwer et al., 2013).

Del concepto anterior se deriva otro, el aprendizaje significativo, siendo esencial al momento de hablar sobre educación, ya que es la meta de los profesores, lo que el alumno debe conseguir, se entiende como un proceso donde el estudiante aprende un concepto, un procedimiento, un término, un valor, etc., dándole un significado mediante su asimilación con algún conocimiento previo (Rodríguez, 2011; Vásquez y Díaz, 2021).

Su importancia yace en que los conocimientos son adquiridos mediante la relación de experiencias ya vividas o que se viven diariamente con nuevos conceptos, buscando que sean significativos y por ende duren, siendo aplicados por los estudiantes el resto de sus vidas, por esto es muy importante considerar la forma de enseñar, la edad de los estudiantes, incluso la época, ya que actualmente la tecnología forma parte de nuestro día a día, siendo indispensable su implementación dentro del área de la educación (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021; Rodríguez, 2011; Vásquez y Díaz, 2021).

Los principios del aprendizaje significativo propuestos por Ausubel citados por Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) son:

- Tener en cuenta los conocimientos adquiridos previamente, siendo este esencial porque el aprendizaje es significativo al ser relacional con las experiencias ya vividas y los nuevos conocimientos
- Generar actividades que despierten el interés de los estudiantes, ya que entre más interés por parte del alumno más dispuesto se encontrará para aprender
- Promover un clima armonioso para que el estudiante tenga confianza con el profesor.
- Crear actividades que promuevan la participación del estudiante, permitiendo que opine, debata e

intercambie ideas.

- Explicar mediante el uso de ejemplos, esto facilita la relación entre las experiencias vividas y los nuevos conceptos.
- Generar un aprendizaje que se encuentre situado en el ambiente sociocultural.

Lo anterior lleva a otro concepto esencial siendo este la innovación educativa, primero es importante comprender que es la innovación como concepto individual, y es que actualmente este se usa contantemente, pero el término se está convirtiendo más en un eslogan empresarial perdiendo su significado, de acuerdo con Escorsa y Valls (2003) se entiende como “el proceso en el cual a partir de una idea, invención o reconocimiento de una necesidad se desarrolla un producto, técnica o servicio útil hasta que sea comercialmente aceptado” (p.20), aunque esta definición es vieja demuestra que la innovación es un proceso para desarrollar algo basándonos en una necesidad (Ortegón, 2021; Suárez, 2018).

Por lo tanto, la innovación educativa se refiere a un cambio en el proceso enseñanza-aprendizaje, este cambio puede ser en los materiales y herramientas utilizadas, las formas de entrega de los trabajos, el contexto, el lugar, entre otros, y su objetivo es actualizar este proceso, adaptándolo a las necesidades educativas (Ortegón, 2021).

La tecnología como parte de la educación se puede considerar una innovación educativa, ya que ha sido un cambio en los materiales, medios y herramientas empleados para enseñar, se componen de portales web, plataformas virtuales, equipos, entre otros, utilizados en los procesos de aprendizaje (Torres y Cobo, 2017).

Los simuladores de negocios son aplicaciones o programas en línea que se centran en contextos empresariales y de negocios, su función es a nivel formativo, permiten a las personas poner en práctica los conocimientos adquiridos en un ambiente lo más similar posible a una situación de la vida real, buscando desarrollar y adquirir nuevas habilidades y actitudes (Vásquez y Díaz, 2021).

La implementación de los simuladores de negocios a demostrado lograr un aprendizaje significativo, ya que se crea un entorno de enseñanza-aprendizaje efectivo porque promueven la participación activa de los estudiantes lo que pone en práctica sus conocimientos y capacidades, propiciando una visión de los saberes a

nivel teórico basándose en las relaciones dinámicas de mercado que van a surgir en una gestión empresarial (Garizurieta et al., 2018)

Metodología

Diseño de investigación

Es de carácter descriptivo, ya que busca especificar las propiedades y características de un grupo de personas y un proceso de enseñanza, a través del análisis de la efectividad de este proceso en la generación de aprendizaje significativo en los universitarios.

El enfoque de la investigación es cualitativo porque busca describir fenómenos sobre la apreciación y experiencias de los estudiantes con el uso de los simuladores de negocios, con un diseño prospectivo puesto que estudian situaciones actuales y transversal, ya que reunirá datos en un momento único en el tiempo.

Participantes

Se tiene una población de 71 estudiantes universitarios, como criterio de exclusión se eliminaron 16 alumnos, ya que contestaron que no deseaban participar de forma voluntaria en la investigación, teniendo un total de 55 estudiantes de licenciatura de una universidad privada, de los cuales el 50.9% (n=28) eran mujeres y 49.1% (n=27) eran hombres, en un rango de edad de 16 a 24 años. De los cuales 30.9% (n=17) pertenecían a la licenciatura en comunicación y medios digitales, 21.8% (n=12) a la licenciatura en administración de empresas, 18.2% (n=10) a la licenciatura en administración de negocios internacionales, 12.7% (n=7) a la licenciatura en diseño multimedia, 11% (n=6) a la licenciatura en contabilidad pública y finanzas, 1.8% (n=1) a la licenciatura en comercio y logística internacional, 1.8% (n=1) a la licenciatura en marca y publicidad digital y 1.8% (n=1) a la licenciatura en mercadotecnia. En cuanto al semestre 69.1% (n=38) cursaban primero, 21.8% (n=12) segundo, 3.6% (n=2) tercero y 5.5% (n=3) noveno, los alumnos emplearon los simuladores en dos materias diferentes 94.5% (n=52) en la mercadotecnia y 5.5% (n=3) a seminario de competitividad.

Instrumentos

Se emplearon dos simuladores de la empresa Company Game, estos abarcan distintos sectores centrándose ya sea en un sector o en una industria, tienen siete niveles de dificultad que van del 1 (inicial) al 7 (muy avanzado) algunos simuladores tienen distintas versiones

que varían estos niveles se cuentan con seis categorías: negocios y estrategia, marketing y ventas, finanzas y banca, emprendimiento, business transformation y hospitalidad y servicios y cada uno tiene cuatro modalidades siendo competitiva, no competitiva, individual o en equipos (Company Game, 2022).

En el caso de este estudio se utilizó un simulador de la categoría marketing y ventas en nivel 2 y 3 (inicial-intermedio), llamado coffee time el cual simula escenarios de varias compañías del sector cafetero, estas compiten entre ellas, comienzan desde la misma posición y se centran en producir y comercializar dos productos el café convencional y el café orgánico, este simulador se focaliza en la calidad, el marketing y la comercialización, considerando tres segmentos la clase alta, la clase media y la clase baja, el modo fue competitivo en equipo (Company Game, 2022).

Se realizó un cuestionario basado en la encuesta realizada por CompanyGame en el año 2019 por el “Reto CompanyGame 2019”, generando un instrumento con la herramienta Google Forms, el cual fue diseñado por los autores de este trabajo, consta de 16 reactivos, el primero fue el consentimiento informado en el cual los participantes accedían a participar de forma voluntaria otorgando su permiso para utilizar la información proporcionada, los siguientes cinco reactivos se enfocaban en los datos generales del participante siendo sexo, edad, semestre que cursa, licenciatura que estudia y nombre de la materia donde fue empleado el simulador, los siguientes dos reactivos se enfocaron al conocimiento por parte de los alumnos sobre que son y el objetivo de los simuladores, finalmente los últimos ocho reactivos se enfocaron a conocer el grado de interés y satisfacción por parte de los universitarios con el uso del simulador.

Procedimiento

Se realizó la encuesta mediante un formulario virtual, este fue compartido mediante un enlace a los alumnos, se exportaron los datos a una hoja de cálculo, posteriormente estos datos se vaciaron en una base de datos realizada en el programa SPSS versión 17 para analizar las frecuencias y con esto generar estadísticas que permitieran conocer la opinión de los estudiantes.

Consideraciones éticas

Se realiza una explicación sobre el cuestionario y el primer reactivo de la encuesta hace referencia al consen-

timiento voluntario siendo “Deseo participar voluntariamente” y como opciones de respuesta se encontraba “Sí” y “No”, las respuestas negativas no fueron consideradas para la presente investigación.

Resultados

Se identificó que la mayoría de los encuestados desconocían que eran los simuladores de negocios previamente, con un 60% (n=33), el 40% (n=22) restante si sabía que eran, aunque no es la mayoría es un porcentaje elevado.

¿Previamente sabías que eran los simuladores de negocios?

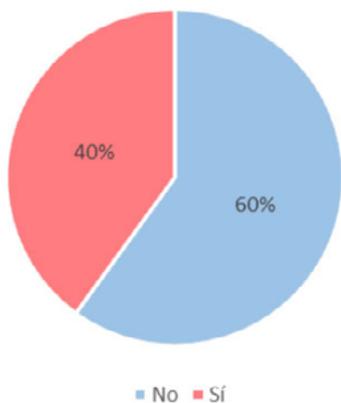


Figura 1. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Previamente sabías que eran los simuladores de negocios?
Fuente: Elaboración propia

En cuanto al objetivo de los simuladores de negocios la mayoría de los estudiantes con un 56.4% (n=31) respondieron que era “Desarrollar las habilidades de dirección y toma de decisiones”, el 29.1% (n=16) piensa que es “Apoyar el aprendizaje conceptual y experimental”, el 9.1% (n=5) respondió “Apoyar la construcción de modelos de conocimiento” y el 5.5% (n=3) piensa que es “Promover el trabajo en equipo”, y otra situación que hay que destacar es que ningún alumno respondió que no influían en nada, demostrando que para todos los estudiantes los simuladores de negocios tienen una función.

Otro resultado de suma importancia es que tan interesante les pareció el simulador a los alumnos, la mayoría con un 54.5% (n=20) respondió que el simulador de negocios empleado fue “Muy interesante”, seguido por el 27.3% (n=15) que lo calificó como “Extremadamente interesante”, el 16.4% (n=9) lo considero “Modera-

damente interesante” y solo el 1.8% (n=1) opina que fue “Nada interesante”, demostrando que el simulador despertó el interés de la mayoría de los participantes.

¿Cuál piensas que es el objetivo principal de los simuladores de negocios?

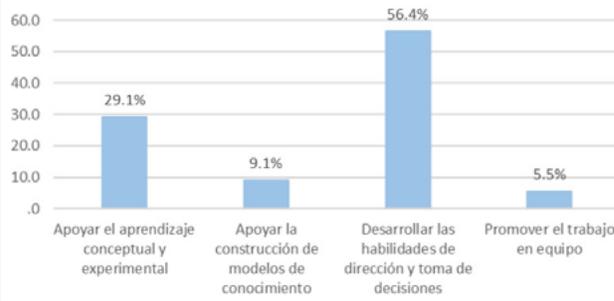


Figura 2. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Cuál piensas que es el objetivo principal de los simuladores de negocios?
Fuente: Elaboración propia

¿Qué tan interesante te pareció el simulador como herramienta para el aprendizaje en negocios?

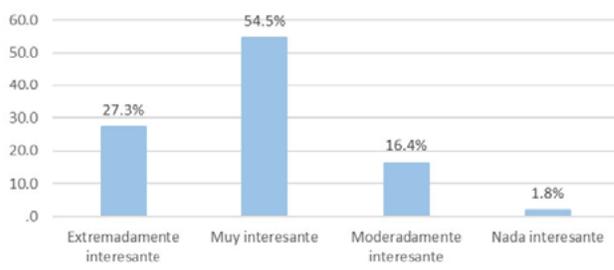


Figura 3. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Qué tan interesante te pareció el simulador como herramienta para el aprendizaje en negocios?
Fuente: Elaboración propia

De los encuestados el 50.9% (n=28) estuvo “De acuerdo” en que el simulador los ayudo a poner en práctica el

¿Sentiste que el simulador te ayudo a poner en práctica el trabajo en equipo?

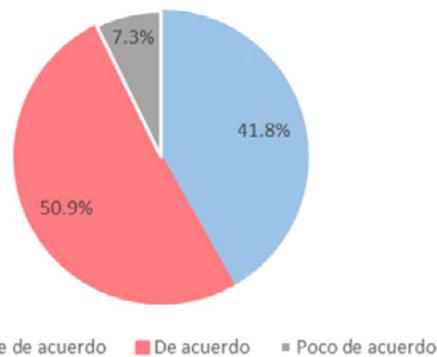
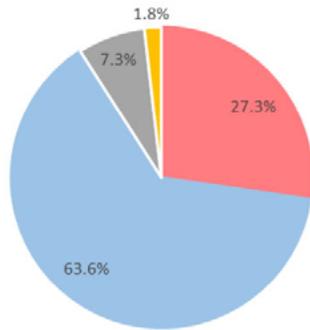


Figura 4. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Sentiste que el simulador te ayudo a poner en práctica el trabajo en equipo?
Fuente: Elaboración propia

trabajo en equipo, el 36.4% (n=20) estuvo “Totalmente de acuerdo” y el 12.7% (n=7) estuvo “Poco de acuerdo”, mostrando que la mayoría pudo poner en práctica una de las habilidades importantes para el desarrollo de una empresa.

¿El simulador te ayudo a adquirir conocimientos significativos para tu desarrollo profesional?



■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo ■ Poco de acuerdo ■ Nada de acuerdo

Figura 5. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿El simulador te ayudo a adquirir conocimientos significativos para tu desarrollo profesional?

Fuente: Elaboración propia

Otro de los resultados más importantes fue que la mayoría de los alumnos con un 63.6% (n=35) respondieron que estaban “De acuerdo” con que el simulador los ayudo a adquirir conocimientos significativos para su desarrollo profesional, el 27.3% (n=15) estuvieron “Totalmente de acuerdo”, el 7.3% (n=4) estuvo “Poco de acuerdo” y el 1.8% (n=1) estuvo “Nada de acuerdo”.

A la mayoría de los encuestados con un 92.7% (n=51) les gusto emplear el simulador, solo el 7.3% (n=4) respondió negativamente.

¿Te gusto emplear el simulador?

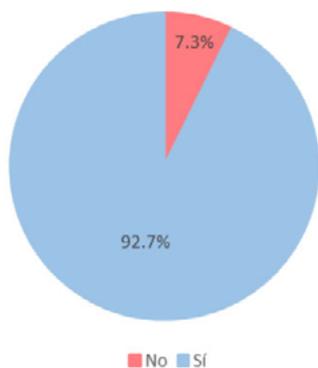


Figura 6. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Te gusto emplear el simulador?

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, el resultado sobre la satisfacción de los universitarios que emplearon el simulador en cuanto a su funcionalidad como una herramienta para el aprendizaje y desarrollo profesional, el 54.5% (n=30) se sintió “Muy satisfecho”, el 23.6% (n=13) “Moderadamente satisfecho”, el 20% (n=11) “Extremadamente satisfecho” y el 1.8% (n=1) “Poco satisfecho”.

¿Qué tan satisfecho te encuentras con el simulador como herramienta para tu aprendizaje y desarrollo profesional?

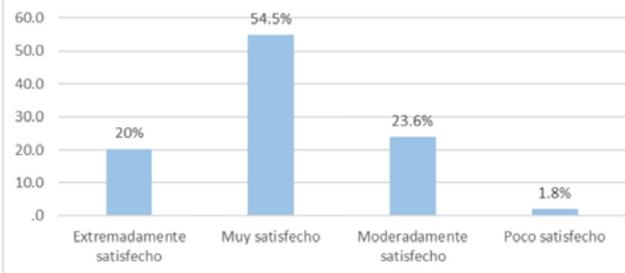


Figura 7. Frecuencia respuestas a la pregunta ¿Qué tan satisfecho te encuentras con el simulador como herramienta para tu aprendizaje y desarrollo profesional?

Fuente: Elaboración propia

Discusión

Los resultados demostraron que un porcentaje elevado de los universitarios encuestados tuvieron una respuesta favorable hacia el uso de simuladores de negocios, tomando en cuenta que todos le encontraron un objetivo y ninguno piensa que estos no tienen influencia alguna, además nos permite observar la perspectiva de los estudiantes, ya que la mayoría piensa que su principal objetivo es desarrollar las habilidades de dirección y toma de decisiones, destacando la importancia de los simuladores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque ponen en práctica estas habilidades en un ambiente lo más similar a la realidad posible buscando el aprendizaje significativo.

Ortegón (2021) menciona que el uso de los simuladores puede convertirse en aprendizaje significativo para los estudiantes o cualquier miembro de la comunidad académica, y esto se puede demostrar desde el punto que la mayoría de los universitarios en este caso estuvieron de acuerdo en que el simulador los ayudo a adquirir conocimientos significativos para su desarrollo profesional, entendiendo que este tipo de aprendizaje se genera mediante la experiencia y específicamente, dentro de los simuladores, esta se va adquiriendo al poner en práctica las habilidades aprendidas.

En el estudio, los estudiantes trabajaron en equipo, el 50.9% estuvo “de acuerdo” y el 41.8% “totalmente de acuerdo” en que el simulador puso en práctica esta habilidad, lo que concuerda con lo mencionado por Vásquez y Díaz (2021) en cuanto a que estas herramientas permiten a las personas poner en práctica los conocimientos adquiridos en un ambiente lo más similar posible a una situación de la vida real.

La investigación se centró en generar experiencia dentro de los alumnos permitiendo la promoción de un proceso de enseñanza-aprendizaje orientado al conocimiento significativo mediante una herramienta tecnológica que se adaptará a las necesidades de los estudiantes, considerando la satisfacción de los universitarios que participaron en esta investigación, el 54.5% opino estar “Muy satisfecho” siendo la mayoría de los alumnos, inclusive un 20% considero encontrarse “Extremadamente satisfecho” con el uso de esta herramienta, demostrando que es funcional en este proceso, lo que concuerda con lo mencionado por Garizurieta et al., 2018, en cuanto a que los simuladores de negocios son una herramienta única para generar y crear un entorno de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Conclusiones

Los simuladores de negocios son una herramienta tecnológica con una gran gama de posibilidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que en la actualidad se cuenta con varios diseños, categorías, inclusive niveles de dificultad lo que permite se puedan adaptar a las necesidades particulares de las personas.

En México, la implementación de la tecnología dentro de la educación sigue siendo un campo en desarrollo, demostrando un reto, ya que no existe un plan de acción para su aplicación, por lo que la investigación se convierte en un eje esencial para que esta sea aplicada dentro de las aulas.

La importancia de la tecnología educativa y de la innovación en esta área radica en las necesidades de las generaciones actuales, ya que la tecnología forma parte de cada vez más importante de nuestra vida cotidiana, por lo tanto, para poder generar un aprendizaje significativo es necesaria su aplicación dentro de la educación.

La implementación y aplicación del simulador de negocios en los estudiantes universitarios resultó una herramienta educativa funcional que en su mayoría genero

un aprendizaje significativo por consecuente ayudará a generar un mejor desarrollo profesional de los mismos, poniendo en práctica las habilidades adquiridas en el aula, en un ambiente lo más cercano a la realidad.

Cabe señalar que, aunque la mayoría mostró un resultado favorable ante el uso de esta herramienta, algunos estudiantes no estuvieron de acuerdo con su utilidad inclusive no generaron un aprendizaje significativo, esto muestra la necesidad de adaptación de estos simuladores a las necesidades particulares de cada estudiante.

Agradecimientos

Agradecemos a los alumnos participantes que han representado dignamente a la institución en las competencias internacionales, a los docentes que apoyaron en el proyecto y a la Mtra. María Alejandra Nava Hernández por su apoyo en la redacción y acompañamiento en el desarrollo del presente proyecto. ●

Referencias

- Azamar, A. (2016) La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbo. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 72. 11-25.
- Baque-Reyes, G.R. y Portilla-Faican, G.I. (2021) El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Pol. Con.*, 6 (5). 75-86.
- Company Game (2022) Simuladores. <http://companygame.com/es/simuladores.asp#simuladoresmarketing>
- Company Game (2019) Reto CompanyGame 2019. <http://www.companygame.com/RetoCompanyGame/Reto2019/Resultados%20Encuestas%20Reto%20CompanyGame%202019.pdf>
- De Houwer, J., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20(4), 631–642.
- Escorsa, P. y Valls, J. (2003) *Tecnología e innovación* (1 ed.). Ediciones UPC.
- Garizurieta, J., Muñoz, A. Y., Otero, A. D. y González, R. Á. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Apertura*, 10(2). 36-49.
- Infante, G.E. (2007) Enseñar y Aprender: Un Proceso Fundamentalmente Dialógico de Transformación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 3(2).29-40.
- Ortegón, L.F. (2021) Los simuladores de negocios como una innovación educativa, generadora de experiencia y aprendizajes significativos. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(2). 91-101.
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1). 29-50.
- Rodríguez, Y. (2020) *Metodología de la investigación*. Editorial Klik Soluciones Educativas.
- Ruíz, S. y Ruíz, J.A. (2013) Uso del simulador de negocios como herramienta para el aprendizaje en alumnos de educación superior de la U.A.E.M. *Revista de Estudios en Contaduría, Administración e Informática*, 2 (3). 101-121.
- Suárez, R. (2018) Reflexiones sobre el concepto de innovación. *Revista San Gregorio*, 24. 120-131.
- Torres, P.C. y Cobo, J.K. (2017) Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21 (68). 31-40.
- Vásquez, O. I. y Díaz, C.A. (2021) Los simuladores de negocios: una herramienta valiosa para alcanzar resultados de aprendizaje significativo en el programa de finanzas y negocios internacionales de la Universidad Santiago de Cali – Colombia. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1). 49-60.