

Experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica

Experience of the use of business simulators in the university education sector during the health emergency originated by Covid-19 in South America

José Alexander Guevara Ramírez¹

¹ Universidad César Vallejo, Perú

jguevara@ucv.edu.pe

RESUMEN. Los simuladores de negocios son una herramienta pedagógica el cual muestra distintas realidades en un entorno ya establecido, el cual ayuda a los estudiantes a tomar decisiones gerenciales facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El presente trabajo de análisis de revisión literaria tiene como objetivo identificar cuáles son las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria.

Para la obtención de resultados hemos realizado la búsqueda en Google Académico y luego de aplicar los criterios de exclusión se llegaron a determinar 10 artículos de investigación, donde la mayoría de artículos fueron realizados en el país Perú, así mismo se pudo determinar que 7 investigaciones fueron de tipo cuantitativo y 5 de ellos fueron publicados en la revista Company Games & Business Simulation Academic Journal, concluyendo que el uso de simuladores de negocios si tienen un impacto positivo en las instituciones educativas.

ABSTRACT. Business simulators are a pedagogical tool which shows different realities in an already established environment, which helps students to make management decisions by facilitating the process of teaching – learning.

This literary review analysis work aims to identify experiences of the use of business simulators in the university education sector.

For the obtaining of results we have carried out the search in Google Academic and after applying the exclusion criteria we came to determine 10 research articles, where the majority of articles were made in the country Peru, as well it was possible to determine that 7 researches were of a quantitative type and 5 of them were published in the magazine Company Games & Business Simulation Academic Journal, concluding that the use of business simulators if they have a positive impact on educational institutions.

PALABRAS CLAVE: Simuladores de negocios, Análisis económico, Revisión sistemática, Enseñanza-aprendizaje, Universidades.

KEYWORDS: Business simulators, Economic analysis, Systematic review, Teaching-learning, Universities.

1. Introducción

En la situación actual en la que muchas de nuestras actividades se han vuelto digitales, trabajo basado en video, uso de simuladores de negocios, realidad virtual y juegos o también conocido como aprendizaje basado en juegos "serio", etc.; mencionados anteriormente, están destinados al desarrollo de diferentes habilidades pedagógicas de los estudiantes de acuerdo a la estructura de la institución educativa.

La pandemia del COVID-19 trajo muchos cambios a principios del 2020 en todos los aspectos y a todos los niveles: empresarial, educativo, gubernamental y social, es aquí donde las instituciones pedagógicas se vieron en la necesidad de cambiar su modalidad de enseñanza, donde antes de la pandemia la asistencia de los alumnos era presencial, tuvieron que cambiar a una modalidad totalmente virtual, digital u on-line; generando un uso obligatorio de la tecnología en beneficio de la educación.

Debido a los problemas de la pandemia el modelo educativo ha sufrido modificaciones en sus procesos de enseñanza; donde el alumno ya no sólo es un receptor de conocimientos; ahora los docentes aplican metodologías activas para que los alumnos aprendan y adquieran el conocimiento y se pueda ir construyendo la competencia del estudiante.

Estamos en un entorno muy difícil en este momento, tanto en los negocios como en la educación, es ahí donde las instituciones enfocan el aprendizaje en la educación profesional que se enfoca en métodos de conocimiento, pensamiento y análisis (Neck & Corbett, 2018).

2. Revisión de la literatura

Un simulador de negocios o business simulator se considera una herramienta digital o tecnológica; se utiliza a su vez como herramienta didáctica; ayudando a los estudiantes a aplicar y adquirir los conceptos de gestión, contabilidad, finanzas, marketing, personal, etc. Siendo muy útil para la gestión de la educación universitaria.

Según Ardila (2019), el juego con simuladores en la educación fomenta el crecimiento de actividades que hacen amena la aplicación de los conocimientos, para incorporar a los alumnos en el proceso de aprendizaje-aprendizaje, el conocimiento se presenta como oportunidades interesantes y de aprendizaje, reforzado por la persistencia de los estudiantes y los jugadores y la retroalimentación de las actividades del simulador.

Según Rincón (2019), el juego de negocios en la educación puede ser una herramienta pedagógica valiosa que combina aspectos importantes del aprendizaje de los estudiantes -cognitivos, sociales y emocionales- en el campo de la cognición, porque debe comunicarles directamente el aprendizaje relacionado con el aprendizaje y, más importante aún, el aprendizaje; social, ya que es una oportunidad de discusión e intercambio de conocimientos, al tiempo que promueve actitudes y valores; emocional, porque este componente afecta la motivación, es decir, La atención de los estudiantes se puede mantener por más tiempo, pero es importante que el diseño de actividades gamificadas basadas en desafíos responda y atraiga el interés de los estudiantes. Además, pueden lograr esto porque un diseño incorrecto puede afectar seriamente la operación.

Para García, González, Pedroza (2018) Los simuladores empresariales permiten a los estudiantes practicar conceptos y aplicar estos conceptos en realidad virtual sin el riesgo de que las decisiones se tomen en un entorno empresarial real. Estos ejercicios prácticos, competitivos y participativos motivan a los estudiantes a desarrollar habilidades de gestión, permitiéndoles no solo aprender, sino disfrutar aprendiendo.

Según Rincón, Solano y Lemos (2021) en su investigación nos menciona que las instituciones educativas universitarias y los educadores deben encontrar herramientas digitales que ayuden y complementen los modelos educativos tradicionales, brindando herramientas de aprendizaje donde las instituciones educativas universitarias deben invertir en tecnología educativa de índole digital o virtual para comenzar el proceso de investigación y mejorar el proceso educativo de los alumnos de contabilidad.



Para Mosqueira (2019) nos menciona en su investigación sobre la utilización del Business Intelligence sobre la gestión de las decisiones genera un impacto en las instituciones y los beneficios superan los inconvenientes generando un ahorro, al reducir el tiempo de la mano de obra mejora el proceso y generación de informes, así como integrar los resultados relacionándolos con las distintas áreas de la organización, obteniendo un acceso rápido a la información.

Allí, los simuladores tratan de mostrar una u otra realidad, en un ambiente donde la información ya está creada, todo se puede desarrollar en el marco de una plataforma digital, y en algunos casos se puede instalar un software en la computadora donde se lleva a cabo la formación y esto ayudará al crecimiento en la enseñanza de habilidades como el trabajo en equipo, el análisis de la información, la toma de decisiones empresariales, la experiencia de diversas situaciones empresariales y el descubrimiento de decisiones económicas y financieras óptimas en entornos con y sin riesgo.

Tanto profesores como alumnos pueden utilizar diferentes simuladores y adaptarlos para sacarles el máximo partido, las personas anteriores conocen el entorno del simulador y la realidad, cómo funciona el simulador, practican la toma de decisiones en el simulador, saben qué estrategias se utilizan, analizan los resultados del entorno del simulador, debes saber qué valor añadido creas para tu empresa. se está desarrollando.

Por esta razón, el Business Intelligence se están convirtiendo en una instrumento educativa para que los estudiantes desarrollen sus habilidades al permitirles utilizar los conocimientos teóricos fundamentales que han logrado en su vida universitaria y aprender a través de la experiencia, de esta forma, los alumnos, durante la práctica o el trabajo, se enfrentan a esta herramienta con situaciones de gestión que tienen que aprender a resolver, así como situaciones en el simulador, como referencia de lo que han trabajado antes de que se les pueda presentar el estado, y podrá tomar mejores decisiones comerciales.

Por lo tanto, para esta investigación se planificó como problema general de la revisión literaria ¿Cuáles son las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica?

Específicamente, se plantearon los siguientes problemas: ¿de qué país provienen las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica?, ¿qué enfoque de investigación fueron utilizados en las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica?, ¿qué conclusiones y recomendaciones se presentan en las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica?.

Para responder a estas preguntas de investigación, se propuso una revisión sistemática de la literatura especializada sobre esta temática en la base de datos Google Académico, toda vez que la literatura está en constante actualización y es necesaria una recopilación de los últimos avances.

3. Metodología

Para una visión concreta y completa de la evidencia para las experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica tenemos que llevar a cabo una revisión sistemática para identificar, seleccionar y recopilar toda la información que se utilizarán en la investigación directamente relevante para una pregunta de investigación específica (Kitchenham et al., 2010).

Este estudio es una revisión sistemática. Presenta una revisión metódica y concisa de la literatura relevante para una pregunta de investigación bien definida y un análisis crítico de la evidencia encontrada. Prentice y

Roberts (2006).

El proceso completo y el método utilizado para realizar una revisión sistemática en este estudio es el modelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) desarrollado por Moher, Liberati, Tetzlaff, Altman, & PRISMA Group (2009). El proceso llevado a cabo fue específico e incluyó siete pasos (Kitchenham, 2004) son: la especificación de las preguntas de investigación, luego realizamos la búsqueda en bases de datos, posteriormente utilizaremos los criterios de inclusión/exclusión, seguiremos con la selección de estudios, pasaremos al análisis y extracción de datos, luego haremos el resumen e interpretación de los resultados y finalmente la redacción del informe de revisión.

3.1. Búsqueda en base de datos

Si bien las revisiones sistemáticas buscaron responder preguntas de investigación mediante la indagación de las variables basándose en datos de artículos científicos, se consideró prudente elegir solo artículos revisados por pares externos para obtención de los datos con un alto grado de certeza y exhaustividad.

Las búsquedas de datos se realizaron en Google Académico, que es considerada por la comunidad académica como una base de datos de alta calidad, además de su amplia cobertura de publicaciones en distintas áreas de la investigación.

Dado que los idiomas predominantes en la literatura científica de América del Sur son el español y el portugués, fue necesario realizar búsquedas en estos idiomas. En cada caso, buscamos resultados que contuvieran las palabras Simuladores de negocios, Universidad y COVID19 en el título, resumen o palabras clave, como se detalla en la Tabla 1. Es importante resaltar que las búsquedas se realizaron el 1 de julio de 2022 al 15 de marzo de 2023 (en Google Académico).

Cód.	Búsqueda	BD
A1	"simulador de negocios"	Google Académico
A2	"universidad"	Google Académico
A3	"covid-19"	Google Académico

Tabla 1. Codificación y descripción de las búsquedas. Fuente: Elaboración propia.

3.1.1. Criterios de inclusión/exclusión

Se determinaron puntos específicos para la selección de los artículos a investigar.

Criterios de inclusión:

- El presente estudio tiene como objetivo demostrar el uso de simuladores económicos en estudiantes de distintas entidades universitarias.
- La investigación a analizar debe ser una investigación empírica (cuantitativa, cualitativa o mixta).
- La investigación debe analizarse desde un punto de vista puramente educativo.
- La investigación debe publicarse en una revista científica y debe ser un artículo revisado por pares.
- Esta investigación debe haber sido publicada en los últimos tres años (2020-2023).

Criterios de exclusión:

- La investigación no incluye instituciones u organizaciones comerciales o industriales.
- Para la investigación no hay una versión en inglés disponible.
- La revisión sistemática en estudio está disponible solo como resumen.
- Finalmente, si se encuentran resultados duplicados, solo se analiza el primer elemento.

La búsqueda inicial arrojó 656 artículos, 100 de los cuales fueron accesibles a través de la base de datos de acceso abierto de Google Scholar. Después de aplicar filtros según criterios de inclusión y exclusión, se



retiraron 646 publicaciones, quedando solo 10 artículos. Los detalles de este proceso se muestran en la Tabla 2 y se muestran gráficamente en la Figura 1.

BD	1era etapa	2da etapa	3era etapa	4ta etapa
Google Académico	569	87	15	10

Tabla 2. Fuentes de la data y etapas de la revisión sistémica. Fuente: Elaboración propia.

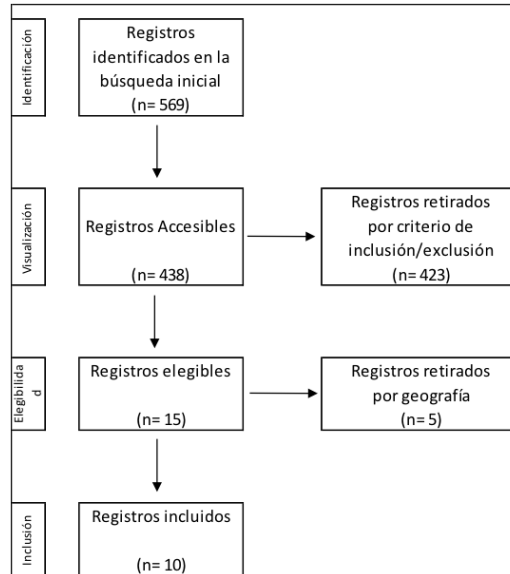


Figura 1. Fuentes de la data y etapas de la revisión sistémica. Fuente: Elaboración propia.

4. Resultados

Los resultados de la revisión sistemática se presentan a continuación y brindan soluciones a las preguntas planteadas en la introducción.

4.1. Estudios seleccionados

Después de aplicar los filtros relacionados con los criterios de inclusión y exclusión, este estudio cuenta con 10 ítems, que se describen en la Tabla 3.

Autor	Título	Revista
Maldonado Torre Karina Jessenia, Chamba Toro Geovanny Alexander & Mora-Sánchez Norman Vinicio (2021)	Simulador de negocios en la formación profesional del estudiante del área empresarial	Digital Publisher
Milín Erica, Flecha Rubén & Martel Hernán (2022)	Simulador de Negocios en plataforma educativa Enfoque para el aprendizaje y la toma de decisiones	Nuevas Ideas en Informática Educativa
Brito Aguilar Jorge G., Vasco Mora Fabricio A., Brito Aguilar Kleber F. & Troncoso Mora Bunny M. (2021)	Influencia del uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico	UCV - Scientia
Raffo Ibarra Guillermo Alejandro, Yangali Vicente Judith Soledad (2021)	Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado	Risti
Palma Elorrea Celeste (2021)	El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad	Yachaq
Álvarez Aranzamendi Hugo (2021)	Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración	Company Games & Business Simulation Academic Journal

Guevara Ramírez, J. A. (2024). Experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 4(1), 7-17. <https://doi.org/10.54988/cg.2024.1.1569>



Autor	Título	Revista
Gandolfi Castagnola Renato (2021)	Uso de simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje en la carrera de gestión: resultados y compromisos	Company Games & Business Simulation Academic Journal
Vásquez Rivera Oscar I., Díaz Grajales Carmen 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
Ortegón Pérez Luis F. (2021)	Los simuladores de negocios como una innovación educativa, generadora de experiencia y aprendizajes significativos	Company Games & Business Simulation Academic Journal
Álvarez Aranzamendi Hugo A., Álvarez Aranzamendi Carmen I. (202)	Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en el contexto de uso de simuladores de negocio	Company Games & Business Simulation Academic Journal
Rincón Soto Carlos Augusto, Solano Rodríguez Omar Javier & Lemos de la Cruz Jorge Eduardo (2021)	El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad: una revisión de la literatura*	Academia Y Virtualidad

Tabla 3. Fuentes de la data y etapas de la revisión sistémica. Fuente: Elaboración propia.

4.2. Ubicación del uso de los simuladores de negocios en el sector educación

Fue importante resaltar la ubicación de las experiencias del uso de simuladores de negocios, entre los artículos de investigación identificados en el campo de la educación. Entre todos los casos, se detectó 1 caso detallado en Argentina, 2 en Colombia, 2 en Ecuador y 5 en Perú, como se muestra en la Figura 2.



Figura 2. Artículos identificados por ubicación del uso de simuladores de negocios. Fuente: Elaboración propia.

4.3. Enfoques de investigación

La revisión de los métodos de investigación de acuerdo a la Figura 3, mostró que de los 10 artículos identificados, 3 usaron métodos cuantitativos, 07 usaron métodos cualitativos y 2 eligieron métodos mixtos.

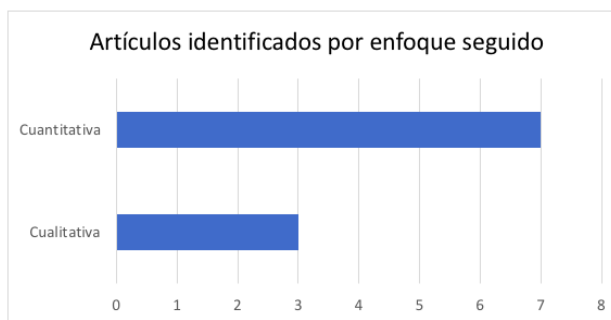


Figura 3. Artículos identificados por enfoque seguido. Fuente: Elaboración propia.

4.4. Conclusiones de artículos

Un resumen de los resultados de acuerdo a la Tabla 4, mostró que en los diez proyectos identificados, los simuladores de negocios fueron una herramienta de aprendizaje adecuada.

Título	Conclusiones
Simulador de negocios en la formación profesional del estudiante del área empresarial	Proporcionar a los estudiantes una variedad de métodos de aprendizaje preparados para la carrera; Los tradicionales (prácticas previas al empleo), los estudios de casos (soluciones propuestas) y los simuladores de negocios han demostrado ser una estrategia innovadora importante en un entorno que crea escenarios reales para usted Combinando elementos de competencia, toma de decisiones y colaboración. Un ambiente de trabajo que le da control inmediato sobre el impacto de sus decisiones.
Simulador de Negocios en plataforma educativa Enfoque para el aprendizaje y la toma de decisiones	La utilización de simuladores, en este caso de negocios, en el desarrollo de contenidos curriculares, es una de las herramientas más potentes, y menos utilizadas hasta el momento.
Influencia del uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico	Los Business simulators han demostrado ser una herramienta adecuada que permite a los alumnos aplicar los conceptos aprendidos en clase en un entorno simulado con características similares a la realidad pero sin los riesgos de los mercados reales. Esta herramienta promueve la participación activa de los estudiantes y les permite mejorar su conocimiento empresarial, la toma de decisiones, la gestión, los procedimientos internos, el pensamiento crítico, el análisis operativo y la comprensión empresarial a partir de los resultados obtenidos. El impulso de que los simuladores sean la herramienta de trabajo recomendada por la universidad es que 97 de los estudiantes y 96 egresados encuestados coincidieron en recomendar el uso de simuladores como herramienta didáctica en el aula.
Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado	El uso de los juegos de negocios facilita la adquisición de competencias en los egresados de las instituciones universitarias formando profesionales en planificación estratégica para estudiantes de posgrado de la Universidad del Perú.
El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad	El uso del simulador de negocios "SIMULA" potencia el aprendizaje de estudiantes de profesionales contables del semestre 2020 en la Universidad Particular de Trujillo.
Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración	El uso de simuladores no solo generó un impacto positivo en las competencias de la facultad, sino que también permitieron llevar la teoría a la práctica afianzando las competencias profesionales.
Uso de simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje en la carrera de gestión: resultados y compromisos	de acuerdo con los resultados obtenidos se denota que en términos generales el uso de los simuladores integrada con la metodología que se mencionó y que se aplica en el curso han podido contribuir a mejorar las competencias empresariales de los alumnos planteadas inicialmente por la facultad académica.
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	La percepción del estudiante sobre el uso de los simuladores en el aprendizaje significativo confirma el papel activo y dinámico del mismo, como persona que es agente de propio aprendizaje y aporta su conocimiento previo al proceso.
Los simuladores de negocios como una innovación educativa, generadora de experiencia y aprendizajes significativos	El uso de simuladores empresariales permite a los estudiantes buscar nuevas experiencias que pueden considerarse innovaciones educativas.
Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en el contexto de uso de simuladores de negocio	Uso del simulador los estudiantes mostraron en general un incremento en el nivel intermedio y avanzado

Tabla 4. Fuentes de los artículos y sus conclusiones. Fuente: Elaboración propia.

4.5. Revistas publicadas

La revisión de las revistas publicadas de acuerdo a la Figura 4, analizó que de los diez artículos identificados, cinco artículos fueron publicados en la revista *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, uno en la revista *Digital Publisher*, uno en la revista *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, uno en la revista *Risti*, uno en la revista *Risti*, *UCV – Scientia* y uno en la revista *Yachaq*.

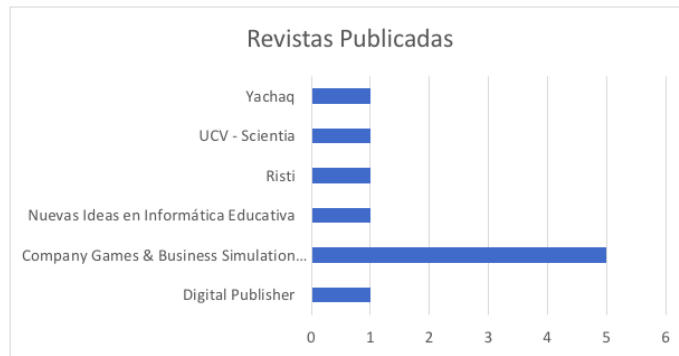


Figura 4. Revistas publicadas. Fuente: Elaboración propia.

5. Conclusiones

5.1. Discusión

Los resultados logrados en la presente investigación permiten analizar el uso de los simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica tiene un impacto significativo en la educación universitaria.

Dentro de la búsqueda realizada por Google Académico hemos encontrado 10 artículos de revisión literaria que hablan sobre el uso de simuladores de negocios en las instituciones educativas universitarias, mientras que Rincón, Solano y Lemos (2021) en su investigación “El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza- aprendizaje de la contabilidad: una revisión de la literatura*”, como resultado, se recopiló 52 publicaciones de la base de datos de Google Scholar sobre el uso de software de juegos de simulación contable con temas contables.

Se observó que las investigaciones utilizadas se basaron en Sudamérica siendo el país de Perú quien tiene 5 artículos, Ecuador y Colombia 2 artículos y Argentina 1 artículo, de igual manera que Mosqueira (2019) en su investigación “Revisión Sistemática de Literatura Científica Sobre el Impacto de la Inteligencia de Negocios en la Toma de Decisiones en el Periodo 2013-2018”, nos muestra en sus resultados que Colombia con 13 artículos es el país con mayor producción de artículos de revisión, Brasil con 3 investigaciones, mientras que Ecuador, Perú y Argentina con 2 artículos y Bolivia con 1 artículo.

De los 10 artículos encontrados se observa que 7 artículos tienen una investigación de tipo cuantitativa y 3 artículos tienen una investigación cualitativa, así como Villalba, Moncencagua y Sanchez Luis, (2022) en su investigación 12 artículos de los documentos revisados tienen un enfoque cuantitativo, mientras que 16 artículos corresponden a artículos con estudios cualitativos y 11 artículos presentan un enfoque mixto.

Dentro de las investigaciones realizadas, podemos resaltar una de las conclusiones el cual podemos mencionar que los simuladores de negocios son un instrumento importante para los estudiantes utilicen sus conocimientos en la vida académica y los pone en práctica en un entorno simulado donde las características del juego de negocios son similares al entorno real de una empresa en marcha, pero no conlleva un riesgo económico ni financiero, en comparación a un mercado real, así mismo según García, González y Pedroza (2018) nos dice que los simuladores ayudan al alumno a asimilar los conocimientos adquiridos en la práctica, en una realidad virtual sin el riesgo que la decisión que tomen afecte a un entorno empresarial de manera real.

La investigación nos proporciona información valiosa sobre el uso de simuladores de negocios durante la pandemia en Sudamérica, donde se pudo observar que se encontraron 10 artículos científicos relacionados al uso de los simuladores de negocios en las instituciones educativas, siendo uno de los puntos a resaltar que la mayor cantidad de artículos encontrados son casos analizados en Perú con 5 artículos, así como de los 10



artículos analizados 7 de ellos son investigaciones cuantitativas y de ellos 5 artículos son publicaciones realizadas de por la revista especializada *Company Games & Business Simulation Academic Journal*.

Nuestro estudio, titulado "Experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica", ha arrojado luz sobre implicaciones de gran relevancia para la academia, las instituciones educativas y los expertos en el ámbito de la formación y educación en gestión empresarial.

A continuación, se detallan algunas de las repercusiones potenciales de este estudio:

En primer lugar, la investigación proporciona información valiosa sobre las experiencias vividas por las instituciones educativas y los docentes en la implementación de simuladores de negocios durante la pandemia de COVID-19. De este modo, se identifican tanto las prácticas exitosas como los desafíos enfrentados en la adopción e integración de estas herramientas en la educación a distancia. Esta información resulta crucial para la toma de decisiones informadas sobre el uso efectivo de simuladores de negocios en futuros contextos de crisis o situaciones excepcionales.

Y en segundo lugar, el estudio destaca el potencial de los simuladores de negocios como herramientas innovadoras para mejorar la calidad de la educación en gestión empresarial, incluso en entornos de aprendizaje a distancia. Abre así nuevas posibilidades para la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y personalizadas. Esto promueve el desarrollo de habilidades prácticas y relevantes para el mundo laboral actual, como la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Este estudio también tiene implicaciones prácticas. Los hallazgos presentados aquí sirven como una brújula para los formuladores de políticas, quienes podrán comprender a profundidad los desafíos que enfrentaron las instituciones académicas durante la pandemia de COVID-19. Esta comprensión profunda permitirá el diseño de políticas públicas acertadas y oportunas, orientadas a brindar el apoyo necesario a las universidades para afrontar futuras crisis o situaciones excepcionales.

Asimismo, el estudio ofrece información valiosa sobre las estrategias que han demostrado ser exitosas para las instituciones académicas durante la pandemia. Esta información puede ser utilizada como referencia por otras universidades que buscan implementar o mejorar sus propias estrategias de educación a distancia, con especial énfasis en el uso de simuladores de negocios.

Desde el punto de vista social, los hallazgos de este estudio, los hallazgos de este estudio trascienden el ámbito académico y se convierten en un valioso recurso para la toma de decisiones informadas en el contexto educativo.

Los resultados de la investigación pueden ser utilizados como base sólida para respaldar las decisiones académicas relacionadas con la implementación y el uso de simuladores de negocios en la formación de estudiantes universitarios. Esto permitirá a las instituciones educativas, docentes y responsables de la toma de decisiones, evaluar de manera objetiva la pertinencia y efectividad de estas herramientas en el proceso de aprendizaje, considerando tanto las ventajas como los desafíos que presenta su integración en el currículo universitario.

A su vez, el estudio ofrece información relevante para la comunidad académica, brindando consejos y estrategias pedagógicas efectivas para el uso de simuladores de negocios en el aula. Esta información puede ser utilizada por docentes y profesionales de la educación para diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y personalizadas, que promuevan el desarrollo de competencias clave en los estudiantes, como la toma de decisiones, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación a entornos cambiantes.

Por último, las limitaciones presentadas en la presente investigación están referidos a la muestra utilizada para la recolección de datos, la cual fue determinada solamente en el ámbito de Sudamérica y por conveniencia debido al acceso de la información de determinado periodo, sin embargo, es pertinente indicar que se considera válida en cuanto a que se tuvo acceso a datos de un periodo actual y que se representa de manera veraz la magnitud del problema en relación a las variables de estudio.

5.2. Conclusión

Después de una revisión sistemática, el objetivo de la investigación y la respuesta a la pregunta, se sabe que el uso de simuladores comerciales, si tiene un efecto positivo en las instituciones educativas, da más beneficios que perjuicios, que es el ahorro. Este recurso requiere tiempo y personal para automatizar el proceso de recopilación, procesamiento y generación de informes de datos.

Si bien existe un mercado emocionante para el software de simulación para diferentes disciplinas que permiten diferentes educaciones superiores, el mercado de los simuladores de negocios aún no se ha explotado. Por lo tanto, la revisión de la literatura revela la necesidad de estudios empíricos sobre el uso de simuladores. Cabe señalar que esta zona es también una oportunidad de negocio que contribuye al desarrollo de la educación.

Se deben realizar estudios futuros sobre el tema para aumentar la cantidad de bases de datos, incluidas las bases de datos locales (Redalyc y Latindex, por ejemplo) y las bases de datos internacionales relevantes, como Web of Science. Además, los estudios podrían beneficiarse de una muestra más diversa, que incluya el uso de simuladores en otros países ubicados en todo el mundo. Previamente, será necesario realizar una ligera búsqueda en estas bases de datos para evaluar la calidad de la información.

Los principales hallazgos destacan la efectividad en el uso de los simuladores de negocios en el desarrollo de habilidades gerenciales entre los estudiantes, tales como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el liderazgo, esta efectividad se manifiesta cuando los simuladores se integran como herramientas de apoyo en diversas unidades de aprendizaje a lo largo de su formación profesional del estudiante que cursa estudios universitarios, aprovechando las bases académicas que los estudiantes ya poseen para entender y utilizar adecuadamente esta herramienta; Además, en la revisión de 10 artículos de investigación, se encontró que 5 de ellos provienen de Perú y que 7 utilizaron métodos cualitativos. Entre las limitaciones identificadas, se destaca la falta de acceso a otras investigaciones puesto que rango de estudio se realizó durante el periodo de la pandemia Covid-19. Para superar estas barreras, sería beneficioso implementar estrategias que faciliten el acceso a la tecnología y fomenten una mayor motivación y responsabilidad entre los estudiantes hacia el trabajo en equipo. Esto podría incluir políticas institucionales para mejorar el acceso a la tecnológica y programas de capacitación que refuercen la importancia del trabajo colaborativo en entornos simulados y reales.

Agradecimientos

Agradecimientos a la organización Universidad César Vallejo en Perú, en su sede Central ubicado en la ciudad de Trujillo.

Financiación

Esta investigación no recibió financiación externa.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Guevara Ramírez, J. A. (2024). Experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 4(1), 7-17. <https://doi.org/10.54988/cg.2024.1.1569>

Guevara Ramírez, J. A. (2024). Experiencias del uso de simuladores de negocios en el sector de educación universitaria durante la emergencia sanitaria originada por el Covid-19 en Sudamérica. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 4(1), 7-17. <https://doi.org/10.54988/cg.2024.1.1569>

Referencias

- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. (<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7768751.pdf>).
- Blancafort, L. (2021). Los simuladores de negocios como metodología estratégica en la formación en dirección de empresas: visión del docente. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*.
- Castro, J.; Bedoya, K.; Pino, A. (2020). La simulación como aporte para la enseñanza y el aprendizaje en épocas de Covid-19. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 8(S1), 315-324.
- Codina, L.; Morales Vargas, A.; Rodríguez Martínez, R.; Pérez Montoro, M. (2020). Uso de Scopus y Web of Science para investigar y evaluar en comunicación social: Análisis comparativo y caracterización. *Index Comun*, 10, 235-261. (<https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/17294>).
- Estrada, E.; Gallegos, N.; Puma, M. (2022). Percepción de los estudiantes universitarios sobre la educación virtual durante la pandemia de COVID-19. *Revista San Gregorio*. (<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n49/2528-7907-rsan-1-49-00074.pdf>).
- García, M.; González, E.; Pedroza, G. (2018). El uso de simuladores como herramienta de apoyo para la enseñanza de la Estrategia de Negocios en la Educación Superior. *Vinculatégica EFAN*. (http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Vinculategica_4/48%20GARCIA_GONZALEZ_PEDROZA.pdf).
- Kitchenham, B. (2004). *Procedures for performing systematic reviews*. Keele, UK: Keele University.
- Kitchenham, B.; Pretorius, R.; Budgen, D.; Pearl Brereton, O.; Turner, M.; Niazi, M.; Linkman, S. (2010). Systematic literature reviews in software engineering – A tertiary study. *Information and Software Technology*, 52(8), 792-805. doi:10.1016/j.infsof.2010.03.006.
- Mancilla, F.; Hernández, P.; Tovar, J.; Rodríguez, L.; Castro, A. (2021). tencias mediante simuladores de negocios. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*. (<http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/journal/1/1.pdf>).
- Milín, E.; Quiroga, S.; Flecha, R.; Martel, H.; Alfiero, G. (2023). El impacto de la simulación de negocios dentro de modelos educativos. *South Florida Journal of Development*, Miami, 4(3), 1156-1163. (<https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/2583/2024>).
- Mosqueira, E. (2019). *Revisión Sistemática de Literatura Científica Sobre el Impacto de la Inteligencia de Negocios en la Toma de Decisiones en el Periodo 2013-2018*. Repositorio UPN. (<https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/21868>).
- Neck, H. M.; Corbett, A. C. (2018). The scholarship of teaching and learning entrepreneurship. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 1(1), 8-41. doi:10.1177/2515127417737286.
- Paker, A. L. (2014). *SciELO-15 Años de Acceso Abierto: Un Estudio Analítico Sobre Acceso Abierto y Comunicación Científica*. Paris, Francia; UNESCO. (<http://old.scielo.org/local/File/libro.pdf>).
- Petticrew, M.; Roberts, H. (Eds.) (2006). *Revisiónes sistemáticas en las ciencias sociales*. Oxford, Reino Unido: Blackwell Publishing Ltd. (<https://fcsalud.ua.es/en/portal-de-investigacion/documentos/tools-for-the-bibliographic-research/guide-of-systematic-reviews-in-social-sciences.pdf>).
- Petticrew, M.; Roberts, H. (Eds.) (2006). *Systematic Reviews in the Social Sciences*. Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.
- Rincón, C.; Solano, O.; Lemos, J. (2021). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad una revisión de la literatura. *Academia y Virtualidad*. doi:10.18359/ravi.5173.
- Rincón, E. (2019). Gamificación en la educación superior. *INNOVANDO LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA*. In *Actas del II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas*. (https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11150/Gamificacion_Rincon-Flores.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Serradell, E. (2014). El uso de los juegos y simuladores de negocio en un entorno docente OIKONOMICS. *Universitat Oberta de Catalunya*. (https://comein.uoc.edu/divulgacio/oikonomics/_recursos/documents/01/serradell-es.pdf).
- Villalba, C.; Moncencahua, D.; Sanchez, L. (2022). Influencia de los Simuladores en Educación Superior: una Revisión Sistemática. *Revista Diálogos Interdisciplinarios en Red*. doi:10.34893/redir.v10i10.458.