

Aprendizaje Experiencial Basado en Simuladores de Negocios sobre la Satisfacción y el Desempeño Académico

Experiential Learning Based on Business Simulators on Satisfaction and Academic Performance

Francesca Paola Gonzalez-Nuñez¹, Juan Francisco Salazar-Llanos² y Miguel Angel Cancharí-Preciado³



✓ Recibido: 10/agosto/2023

✓ Aceptado: 11/diciembre/2023

✓ Publicado: 29/mayo/2024

📖 Páginas: desde 111-122

🌐 País

¹Perú

²Perú

³Perú

🏛️ Institución

¹Universidad César Vallejo

²Universidad César Vallejo

³Universidad César Vallejo

✉️ Correo Electrónico

¹fgonzalez@ucvvirtual.edu.pe

²jsalazar@ucv.edu.pe

³mcanchari@ucv.edu.pe

🆔 ORCID

¹<https://orcid.org/0000-0002-2820-1686>

²<https://orcid.org/0000-0001-8314-2634>

³<https://orcid.org/0000-0002-8873-8450>

🗨️ Citar así: APA / IEEE

Gonzalez-Nuñez, F., Salazar-Llanos, J. & Cancharí-Preciado, M. (2024). Aprendizaje Experiencial Basado en Simuladores de Negocios sobre la Satisfacción y el Desempeño Académico. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 111-122. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.440>

F. Gonzalez-Nuñez, J. Salazar-Llanos y M. Cancharí-Preciado, "Aprendizaje Experiencial Basado en Simuladores de Negocios sobre la Satisfacción y el Desempeño Académico", RTED, vol. 17, n.º 1, pp. 111-122, may. 2024.

Resumen

En un entorno innovador, el uso de simuladores de negocios en la preparación académica fomenta el aplicativo de teoría en el desarrollo del aprendizaje experiencial relacionado con la satisfacción del estudiante y su desempeño académico. Con el objetivo de analizar la relación entre el nivel de satisfacción, aprendizaje experiencial en estudiante universitarios basado en su rendimiento. La investigación se fundamentó bajo en el paradigma pragmático, método mixto convergente, de diseño concurrente de triangulación y tipo concurrente. Bajo una muestra de 94 estudiantes universitarios de 18 – 35 años pertenecientes al curso de Laboratorio de negocios, evaluados a través de un cuestionario según la Escala del Nivel de pensamiento reflexivo basado en el ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb (1984) y la Escala de satisfacción del estudiante. Se implementa una entrevista semiestructurada a diferentes estudiantes matriculados en las diferentes secciones y una revisión de notas del curso correspondiente. En ese sentido, la implementación de simuladores en programas académicos tiene un impacto en el rendimiento y satisfacción estudiantil, aunque enfrentan desafíos como la falta de preparación docente y limitaciones económicas. Se identificó una correlación significativa de ,001 entre las variables analizadas, se obtiene como resultado el proceso de creación de la satisfacción del estudiante relacionado al uso de simuladores de negocios en base al aprendizaje experiencial y su relación con el rendimiento académico.

Palabras clave: Aprendizaje experiencial, satisfacción del estudiante, rendimiento académico, simuladores de negocios.

Abstract

In an innovative environment, using business simulators in academic preparation encourages the application of theory in the development of experiential learning related to student satisfaction and academic performance. Analyze the relationship between the level of satisfaction and experiential learning in university students based on their performance. The research was based on the pragmatic paradigm, convergent mixed method, concurrent triangulation design, and concurrent type. A sample of 94 university students aged 18 – 35 from the Business Laboratory course was evaluated through a questionnaire using the Level of Reflective Thinking Scale based on Kolb's Experiential Learning Cycle and the Student Satisfaction Scale. A semi-structured interview is implemented with students enrolled in the different sections and a review of notes from the corresponding course. In this sense, implementing simulators in academic programs impacts student performance and satisfaction, although they face challenges such as lack of teacher preparation and economic limitations. A significant correlation of .001 was identified between the analyzed variables, resulting in student satisfaction related to using business simulators based on experiential learning and its relationship with academic performance.

Keywords: Experiential learning, student satisfaction, academic performance, business simulators.

Introducción

En un entorno innovador, el uso de simuladores de negocios en la preparación académica fomenta el aplicativo de teoría en el desarrollo del aprendizaje experiencial relacionado con la satisfacción del estudiante y su desempeño académico. En la actualidad, es necesario que hoy en día, las herramientas tecnológicas sean parte del proceso didáctico de enseñanza que beneficien a los estudiantes en el desarrollo de competencias y capacidades que les permitan, en un futuro, desenvolverse ante situaciones empresariales con confianza. Los modelos de enseñanza han modificado el papel del estudiante dentro de su proceso de aprendizaje, donde se puede afirmar que las ideas tradicionales no completan la capacitación del futuro profesional, debido a que no solo cumple un rol de receptor; el proceso ha evolucionado e involucra al alumno en un contexto experiencial.

Por ello, se destaca el aprendizaje de los estudiantes de finanzas, donde se muestra que el uso de métodos tradicionales, no logran involucrar al estudiante en el desarrollo de su formación de pregrado con la limitación del incremento de habilidades necesarias para la resolución de problemas y sus sesiones académicas implican herramientas teóricas que no le permiten al universitario obtener los conocimientos necesarios, por ello se les dificulta interiorizar conceptos y desenvolverse al momento de tomar decisiones relacionados a los negocios y no adquieren experiencia suficiente para el mundo laboral. Sin embargo, el desafío ante esta nueva metodología radica en la falta de adaptación de algunas instituciones, lo cual produce que el estudiante no se relacione con estas herramientas y ante el insuficiente uso de los simuladores por parte de los alumnos, se crea una enseñanza monótona y memorística.

Ante este escenario, nace la teoría del aprendizaje experiencial como respuesta ante el uso de métodos clásicos, ofrece poner en práctica lo aprendido, reforzar los conocimientos, destaca, el aprendizaje en base a experiencia permite a los estudiantes desarrollar una comprensión a profundidad del mundo empresarial al momento de lidiar con

problemáticas del mundo real, genera un mejor rendimiento (Lew & Saville, 2021). Por ello, debemos destacar la teoría de Kolb (1984), donde indica que la captación de conocimientos del estudiante se puede crear en base a experiencia. Coincide con lo expuesto, Guzmán & Moral (2018) afirman que los estudiantes se sienten satisfechos con el uso de simuladores de negocios, ya que permite la mejora de habilidades ante retos que se encuentran relacionados al área de negocios.

Por ende, nos permitirá determinar si los simuladores de negocios están contribuye no solo, en el rendimiento académico dentro del proceso de enseñanza, sino en el desarrollo profesional del estudiante a través de su interacción con el entorno empresarial. Con el objetivo de analizar la relación entre el nivel de satisfacción, aprendizaje experiencial en estudiante universitarios basado en su rendimiento. Por lo tanto, ¿Cuál es la relación del aprendizaje experiencial con la satisfacción del estudiante y su desempeño académico?

Metodología

Con el propósito de abordar el objetivo establecido y alineado con la investigación, se enmarcó en el paradigma pragmático. Se empleó una fusión de métodos cuantitativos y cualitativos (Naranjo, 2020) bajo el método mixto convergente. Esta combinación permitió obtener una comprensión profunda del fenómeno de estudio (Medina, 2023). Se adoptó un enfoque mixto que recopila y analiza datos de ambos enfoques para responder a la pregunta de investigación (Otero, 2018). Bajo el tipo concurrente la información cualitativa y cuantitativa se recopila simultáneamente (Otero, 2018), con un diseño concurrente de triangulación y de corte transversal.

La población, se define como el conjunto de individuos con características similares, que se consideran dentro del estudio (Fidias, 2012). Se encuentra compuesta por 122 alumnos, sin embargo, para la selección se consideraron ciertos criterios específicos. Se evalúan los siguientes aspectos, estudiantes universitarios de la institución, cursar carreras de negocios y estar matriculados en el curso de

Laboratorio de Negocios. Este proceso riguroso resulta en una muestra de 94 respuestas, contribuye así a la solidez y relevancia de la investigación.

Aplicar diversas técnicas constituye al uso de recursos fundamentales para elaborar investigaciones efectivas (Gómez, 2021). Con la técnica de encuesta, diseñada para recopilar datos e información de un grupo específico de personas (Cisneros, et al., 2022). Este método se implementó de manera anónima, promueve así buenas prácticas éticas en la investigación. Se empleó un cuestionario como instrumento, con tipos de respuestas en escala Likert, el cual se distribuyó entre los estudiantes del VIII ciclo de las carreras de Administración y Contabilidad. Como resultado, se obtuvieron datos cuantitativos a través de copias impresas basadas en preguntas con opciones de respuesta en escala Likert. Se llevó a cabo la recolección de datos cualitativos mediante la técnica de entrevista, realizada a través de un grupo focal de estudiantes.

La herramienta, posibilita la recopilación de datos con el propósito de llevar a cabo investigaciones mediante instrumentos (Arias, 2020). El instrumento implementado, en este caso, el cuestionario, consiste en una serie de preguntas estructuradas que se presentan a los participantes (Cisneros, et al., 2002). Se encuentra subdividido en las dos variables principales de estudio y distribuido en cuatro escalas, donde cada una incluye una serie de preguntas. La sección inicial del cuestionario evalúa la satisfacción estudiantil basada en la Encuesta Nacional del Reino Unido (NSS), diseñada para recopilar opiniones académicas (Howson, 2021). Este segmento consta de un total de 20 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones, enseñanza y aprendizaje (8), retroalimentación y apoyo (4), organización y gestión (3) y satisfacción general (5).

La escala de aprendizaje experiencial se centra en recopilar percepciones vinculadas al uso del simulador. En la distribución de la variable, se incorpora el ciclo de Kolb (1984), conformado por cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Compuesto por un total de 12 elementos con 3 ítems cada uno. El cuestionario empleado

sigue la metodología desarrollada por Bakoush (2022), tal como se detalla en la Revista Internacional de Educación General.

El análisis estadístico, examina y comprende los datos recopilados durante el estudio (Calizaya et al., 2022). La elección de mediciones se llevó a cabo con el objetivo de conocer el nivel de satisfacción y aprendizaje al utilizar simuladores de negocios. Se justifica en la evaluación de los participantes si consideran que esta herramienta les ha permitido desarrollarse de manera profesional. Además, para profundizar en la investigación, se buscó contrastar la información mediante la técnica de análisis documental. A través de la revisión de notas de los estudiantes pertenecientes al curso, se logró evaluar su desempeño académico.

Para llevar a cabo el análisis estadístico de los datos recolectados, se empleó el programa SPSS versión 29. En este proceso, se evaluó tanto la fiabilidad del instrumento de investigación como la representación gráfica de los resultados obtenidos. Además, la elaboración de la hoja de entrevista aplicada en el grupo focal siguió un enfoque semiestructurado. En este diseño, se seleccionaron cuidadosamente los ítems más pertinentes de las dimensiones de cada variable del estudio. El objetivo de esta elección fue crear un entorno comunicativo flexible que facilitara la recopilación de datos relevantes identificados en las respuestas de los entrevistados.

Se inició el procedimiento de investigación con la solicitud del permiso correspondiente a los docentes de cada sección del curso de Laboratorio de Negocios. Con el objetivo de coordinar el acceso a las aulas y, de esta manera, interactuar con los estudiantes de VIII ciclo, quienes participaron voluntariamente. Se destaca que la recolección de datos se realizó con el consentimiento informado de cada participante en todas las fases del estudio, garantizando la confidencialidad del estudiante. Este enfoque meticuloso aseguró la integridad de la investigación y la participación activa de los alumnos, contribuyendo así a la validez de los resultados obtenidos.

En el presente estudio, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de los datos recopilados,

los cuales se obtuvieron mediante cuestionarios, entrevistas y la revisión de notas. Estos datos se procesaron a través del programa SPSS versión 29, donde se evaluó la fiabilidad del instrumento de investigación, con un resultado confiable del 0,85. Además, se examinaron las relaciones entre las variables analizadas en el estudio, los resultados expresados de manera clara mediante tablas de porcentaje y figuras. Este enfoque metodológico riguroso contribuye a la validez de los hallazgos de la investigación.

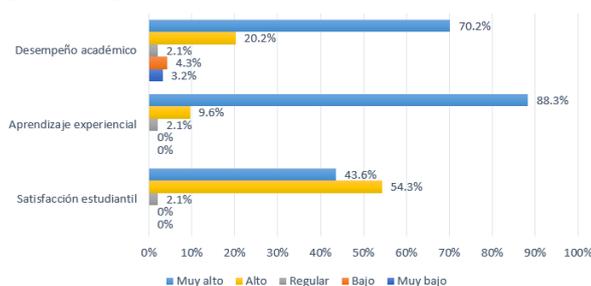
Resultados

De una muestra de 94 estudiantes pertenecientes al octavo ciclo de las carreras de Administración Contabilidad en el semestre 2023-I de la universidad privada, se consideran, las siguientes características generales de los estudiantes incluidos en la investigación, el 58,5% pertenecen a la carrera de Administración y el 41,5% restante a Contabilidad y estuvieron dentro de las edades promedio de 18 – 35 años.

Se precisó el nivel existente de cada una de las variables, se identifica una predominante en satisfacción estudiantil de los niveles regular (2,1%), alto (54,3%), muy alto (43,6%); dentro de la variable aprendizaje experiencial los estudiantes reflejaron un nivel regular (2,1%), alto (9,6%), muy alto (88,3%); como parte de la tercera variable se determinó un nivel regular (2,1%), alto (20,2%), muy alto (70,2%); sin embargo, existe una minoría con un nivel de desempeño calificado como bajo (3,2%), muy bajo (4,3%) (De acuerdo a la Figura 1).

Figura 1

Niveles Predominantes de las Variables.



Nota. Base de datos de la recolección de información, elaboración propia (2023).

Una vez evaluados los niveles se buscó el nivel de significancia $=p < ,05$ entre las dimensiones de las variables, el coeficiente entre experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa y la satisfacción de los estudiantes es $< 0,01$ con una correlación de R de Pearson positiva de 0,32 con la variable, lo que indica que los universitarios califican a las actividades relacionadas al aprendizaje experiencial basado en el uso de simuladores como prácticas simuladas con un contenido estimulante que mantienen a los estudiantes satisfechos. Asimismo, los coeficientes positivos en las cuatro etapas del ciclo de aprendizaje experiencial del alumno indican una experiencia positiva al momento de hacer uso de los simuladores de negocio tiene una relación significativa en su satisfacción (Tabla 1).

Al comprobar que las prácticas de aprendizaje experiencial relacionadas al uso del simulador parecen brindarles una experiencia de enseñanza positiva mantiene un mayor nivel de satisfacción estudiantil. Por lo cual, se desea analizar el impacto en su desempeño académico, de hecho, el coeficiente con aprendizaje experiencial es significativa ($,001$) con una correlación positivamente considerable de ($=0,38$); lo que precisa que las etapas dentro del ciclo de aprendizaje basadas en las prácticas ante el simulador les brinda una prueba directa que les permite experimentar con los temas relacionados al curso, dicha introspección en el proceso de aprendizaje genera una motivación que relaciona de manera positiva el desempeño del estudiante durante el desarrollo del curso; todo ello se refleja en los resultados obtenidos con las dimensiones, experiencia concreta ($p=0,41$), observación reflexiva ($p=0,33$), conceptualización abstracta ($p= 0, 31$), experimentación activa ($p= 0,36$) (Tabla 2).

Tabla 1

Relación de las Dimensiones de Aprendizaje Experiencial y Desempeño Académico.

	Nivel de desempeño académico
Nivel de experiencia concreta	,414
	,000

Nivel de observación reflexiva	,327
	,001
Nivel de conceptualización abstracta	,313
	,002
Nivel de experimentación activa	,363
	,000

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), elaboración propia (2023).

Tabla 2
Correlación de la Variable Aprendizaje Experiencial y Desempeño Académico.

		Nivel de aprendizaje experiencial
Nivel de desempeño académico	Correlación de Pearson	,375
	Sig. (bilateral)	<,001
	N	94

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), elaboración propia (2023).

Las evidencias recopiladas, conducen a una mayor satisfacción de los estudiantes, debido a que incorporan un proceso más activo para la comprensión de conceptos, lo que genera una experiencia positiva, reflejada a través de las calificaciones del alumno, de hecho, esto se indica en los coeficientes obtenidos en la relación significativa de ambas variables de $< 0,01$ y una correlación de Pearson altamente positiva ($= 0,71$) (Tabla 4) y en base a las dimensiones se precisan los siguientes coeficientes enseñanza y aprendizaje ($= 0,66$), comentarios y soporte ($= 0,65$), organización y gestión ($= 0,61$), satisfacción general ($= 0,51$), sin embargo, para efectos de mejora, también se debe tomar en cuenta la minoría con un desempeño académico bajo con el fin de identificar los criterios que interfieren en su desempeño que proviene de la inadaptación en su proceso de enseñanza lo que puede generar una deficiencia en su nivel de satisfacción (Tabla 3).

Tabla 3
Relación de las Dimensiones de Satisfacción Estudiantil y Desempeño Académico.

		Nivel de desempeño académico
Nivel de enseñanza y aprendizaje		,655
		,001
Nivel de comentarios y soporte	de	,646
	y	,001
Nivel de organización y gestión	de	,608
	y	,001
Nivel de satisfacción general	de	,505
		,001

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), elaboración propia (2023).

Tabla 4
Correlación de la Variable Satisfacción Estudiantil y Desempeño Académico.

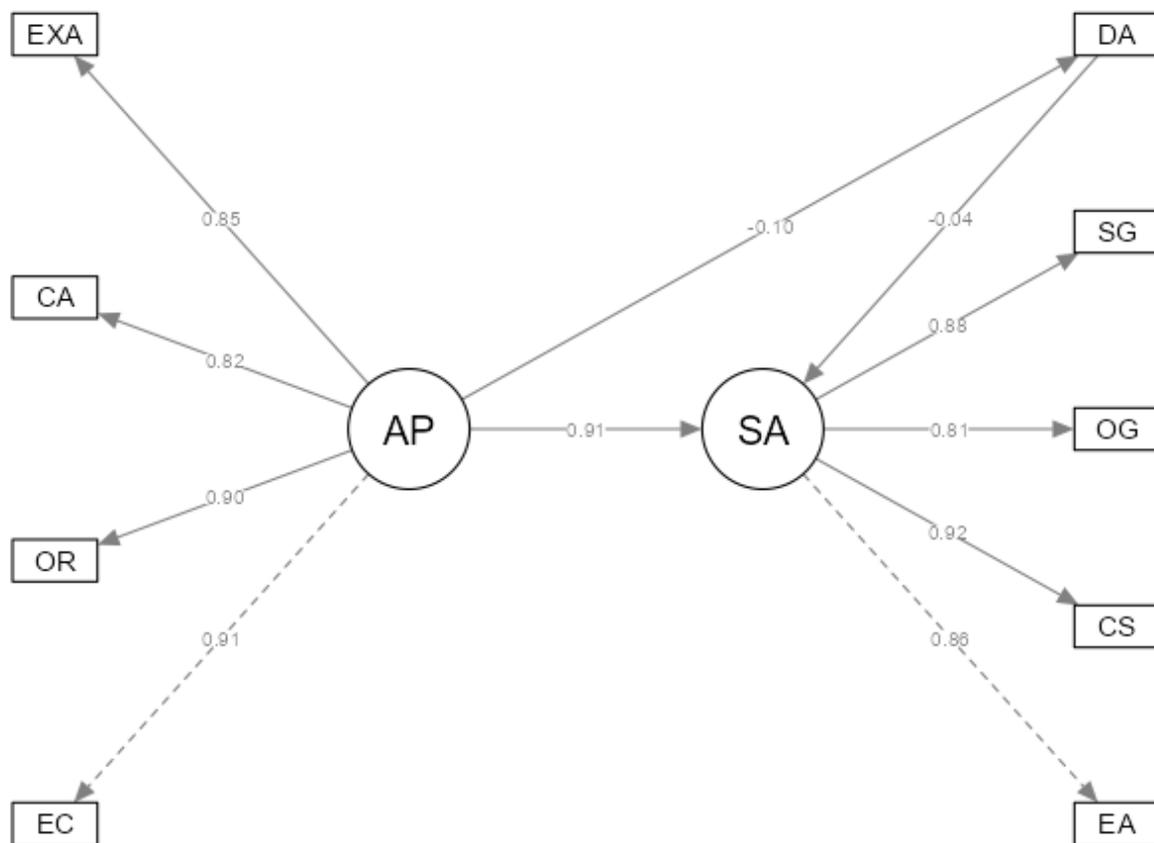
		Nivel de satisfacción estudiantil
Nivel de desempeño académico	Correlación de Pearson	,709**
	Sig. (bilateral)	<,001
	N	94

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), elaboración propia (2023).

Finalmente, se determinó a través de un modelo de relaciones (Figura 2) si la variable satisfacción estudiantil es interviniente en la relación de aprendizaje experiencial y desempeño académico, se obtiene como resultado, como se puede observar que la satisfacción del estudiante es el resultado de la adaptación del mismo dentro de su proceso de aprendizaje activo que impacta en su desempeño académico positivo (Tabla 5).

Figura 2

Modelo de Ecuaciones Estructurales del Proceso de Relación de las Variables.



Nota. Base de datos de la recolección de información, elaboración propia (2023).

Tabla 5

Variable Interviniente de Satisfacción Estudiantil de la Relación del Aprendizaje con el Desempeño.

		Nivel de satisfacción estudiantil			
		Valor	Error estándar	T aproximada ^b	Significación aproximada
		asintótico ^a			
Nivel de aprendizaje	Correlación de Pearson	,317	,100	3,202	,002 ^c
Nivel de desempeño académico		,709	,064	9,653	,001 ^c

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), elaboración propia (2023).

Para efectos, mediante la entrevista se estructuraron códigos para identificar indicadores en respuestas de estudiantes. Estos indicadores abarcan percepción de satisfacción y aprendizaje experiencial. Es importante mencionar que estudiantes pertenecen a distintas secciones del curso. A continuación, se muestran resultados recopilados:

Los encuestados ven esta práctica como una experiencia del mundo real, con instrucciones adecuadas permite un manejo idóneo y un aprendizaje interactivo al aplicar teoría en la práctica. No obstante, enfatizan que la eficiencia del simulador depende del aprendizaje previo, especialmente en temas relacionados con el conocimiento financiero.

Además, consideran que el contenido de la clase es comprensible y sirve como apoyo para tomar decisiones efectivas. Asimismo, con respecto al simulador, resaltan su funcionamiento sin problema y el análisis exhaustivo al momento de la toma de decisiones. Sin embargo, expresan ciertas deficiencias dentro de esta herramienta, señalan la demora en los resultados y una mejora en la realidad del programa en base al incremento de las decisiones relacionadas a la empresa dentro de la simulación, debido a que no le permite un análisis a largo plazo.

Además, el nivel de instrucción se considera fundamental para el manejo de simuladores. Algunos estudiantes mencionan el apoyo constante, la retroalimentación efectiva y la satisfacción con la calidad de orientación recibida por parte del docente. No obstante, se identifica por parte de ciertos estudiantes entrevistados, la necesidad de mayor claridad en la enseñanza e insatisfacción. Lo que podría relacionarse con el bajo desempeño académico de algunos alumnos del curso.

Discusiones

El proceso de aprendizaje experiencial influye en la relación entre el desempeño y la satisfacción del estudiante. Es esencial considerar cómo el rendimiento académico de un estudiante puede afectar su percepción y experiencia de aprendizaje, así como su nivel de satisfacción. Un aprendizaje efectivo genera un sentido de logro y confianza en el estudiante, lo fortalece su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje. Además, un proceso de aprendizaje experiencial positivo contribuye a una mayor comprensión y retención del material. Lo que a su vez genera un rendimiento exitoso en el curso y una mejora en la satisfacción general del estudiante.

El método de aprendizaje experiencial desarrollado por Kolb (1984) persigue la adquisición de conocimiento a través de procesos que involucran la aplicación de teorías mediante la experiencia. Esta metodología capacita a los alumnos para realizar, reflexionar, pensar y aplicar soluciones basadas en problemáticas del mundo real (Butler et al., 2019). En los últimos años la difusión de la

implementación de simuladores se ha dado debido al prestigio que les brinda a las instituciones. La formación de profesionales con mayor preparación y el compromiso de la universidad por el desarrollo de competencias y la toma de decisiones en entornos empresariales. La integración de conceptos se facilita mediante la exposición de los estudiantes a escenarios prácticos que replican situaciones del mundo laboral.

La satisfacción del estudiante es la percepción educativa del alumno basado en el análisis de factores relacionados a la experiencia dentro de la institución académica. Los elementos clave que pueden incidir en dicha satisfacción incluyen las instalaciones, el servicio, metodologías de enseñanza, excelencia de docentes, retroalimentación y experiencia de aprendizaje. A partir de estos elementos, las universidades buscan crear un entorno que fomente el desarrollo de capacidades que incrementan el grado de satisfacción del alumnado. Esta percepción positiva no solo impacta en la satisfacción individual del estudiante, también influye de manera significativa en su compromiso académico.

Investigaciones recientes, buscan reconocer la satisfacción del estudiante ante un acercamiento simulado a la realidad empresarial (Bakoush, 2022). Coinciden, Guzmán & Moral (2018), quienes indican que la inclusión de simuladores de negocios facilita el desarrollo profesional al permitirles participar en un entorno dinámico. Lo cual, pone en práctica sus conocimientos y enfrentarse a retos en diferentes escenarios relacionados al área de negocios. De igual manera, estudios recientes demuestran la relación directa entre la calidad educativa percibida por estudiantes y su nivel de satisfacción en procesos de enseñanza (Haverila et al., 2021; Oliveira et al., 2017).

Estudios en Ecuador realizados por, Maldonado et al. (2021) demuestran que estudiantes obtienen resultados positivos con simuladores de negocios, creando estrategias vinculadas a objetivos empresariales. En un estudio aplicado a estudiantes de finanzas, Cajamarca et al. (2017) evidenciaron una formación eficiente para el desarrollo de

habilidades y gestión empresarial. Por otra parte, Reyes (2020), expresa que esta herramienta que permite aplicar y desarrollar competencias genera un alto nivel de satisfacción en su uso. Estos hallazgos respaldan la eficacia de los simuladores en la formación financiera, lo que subraya su relevancia en el contexto educativo actual.

La publicación de O'Connor et al. (2021) destaca la positiva respuesta de los alumnos al aprendizaje experiencial en su modelo de enseñanza, calificándolo como muy satisfactorio. Este hallazgo coincide con lo reportado por Chen (2021), cuyos estudiantes muestran mayor aceptación significativa hacia el aprendizaje experiencial. Asimismo, Kong (2021) revela, que la implementación de este tipo de aprendizaje en la formación del estudiante le permite poner en práctica los conocimientos adquiridos. Además, les ayuda a lidiar eficazmente con los problemas del mundo real. Este nuevo enfoque pedagógico potencia la capacidad de los estudiantes para abordar situaciones del mundo real de manera efectiva y mejora su preparación integral.

Estudios sobre el uso de simuladores en estudiantes de Contaduría y Administración confirman alto grado de satisfacción. Por tanto, el aprendizaje experiencial ha mejorado de manera significativa el rendimiento del futuro profesional, debido a que permite la interacción con diferentes entornos. Siendo semejante al funcionamiento interno de una empresa, evalúan la toma de decisiones y desarrollan habilidades blandas en el manejo de la gestión empresarial (Méndez & Hernández, 2019; Palma, 2022; Yang et al., 2022; Quiñonez et al., 2019; Reginato et al., 2022). En consecuencia, la implementación generalizada de simuladores en programas académicos emerge como una estrategia educativa eficaz.

Las investigaciones realizadas por Buil et al. (2018), Peterková et al. (2022) refuerzan la eficacia de la simulación en juegos de negocio. Este enfoque, practicado a lo largo de los años, impacta positivamente en el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil. Relacionado al análisis de Matute & Melero (2016) y Barker & Davy (2019), los hallazgos indican que los estudiantes se adaptan e interactúan con escenarios resolutivos en

situaciones profesionales. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también proporciona a los estudiantes habilidades prácticas esenciales para enfrentar desafíos del mundo empresarial.

La educación empresarial, según Pech et al. (2021) a través de encuestas, identifica las principales necesidades de estudiantes de finanzas. Estos desean una enseñanza que fomente su interacción, involucrándolos en un contexto que permita un aprendizaje experiencial. De igual manera, Grijalvo et al. (2022), Bañuelos & Flores (2019), en sus observaciones, recolectan respuestas estudiantiles ante herramientas virtuales. Según su percepción, cuestionan los procedimientos tradicionales y afirman que los simuladores ofrecen una experiencia que desarrolla competencias y capacidades estratégicas. Además, proporcionan un alto nivel de satisfacción y desempeño.

La implantación de juegos de negocios en el aula universitaria elimina el riesgo de incertidumbre al aplicar conceptos adquiridos en clases, según Tao et al. (2009); Charrouf & Janan (2019). Tal como mencionan Godoy & Calero (2018) la implementación de las simulaciones virtuales permite desarrollar capacidades para el campo laboral. Sin embargo, se busca que el aprendizaje activo promueva la motivación intrínseca del estudiante, por ende, siente el deseo de mantener un progreso significativo en el curso. El desempeño académico, se le conoce como la calificación del alumno, principal indicador de aprendizaje vinculado a su participación y desarrollo en las actividades institucionales (Vasco et al., 2021).

La adopción de tecnologías innovadoras, como los simuladores, presenta una solución al posibilitar un enfoque más práctico y experimental en la educación. Esto permite a los estudiantes adquirir habilidades pertinentes para el mundo empresarial, mejorando su desempeño académico al enfrentarse a situaciones reales y aplicar conocimientos en un entorno simulado. Por ello, el trabajo investigativo se centra en los estudiantes de finanzas de las facultades de Administración y Contabilidad. Se evalúan tres criterios: la perspectiva del alumno, su nivel práctico de los

conceptos teóricos al usar simuladores y su desenvolvimiento a lo largo del curso a través del promedio académico.

De acuerdo con Maldonado et al. (2021) en la evaluación del impacto en la formación profesional empresarial ante el uso de simuladores. Se identifican que los estudiantes consideraron una experiencia positiva muy alta el uso de esta herramienta ya que les permite el desarrollo de competencias y habilidades. Sin embargo, dentro de este estudio se identificó cierto porcentaje de estudiantes que no lograron adaptarse a esta práctica debido a que presentaron dificultades al momento de su manejo. Estas dificultades pueden derivarse de la falta de familiaridad con la tecnología o la ausencia de orientación adecuada. En consecuencia, es imperativo implementar recursos de apoyo para asegurar que todos los estudiantes logren una adaptación exitosa al uso de simuladores en su formación.

El estudio muestra la existencia de un nivel alto de aprendizaje experiencial en los estudiantes de finanzas. Por lo tanto, se considera que el universitario debe ser llevado a la práctica a largo de su formación académica. Con el fin de incrementar su experiencia preprofesional y obtener conocimientos en base a situaciones que requieren análisis, implementación de estrategias resolutivas y responsabilidad. Al respecto, se identifican similitudes con Chiang et al. (2021), a través de prácticas como un ejercicio de simulación en los estudiantes. Lo que incrementó el interés en el proceso activo de aprendizaje debido a la captación de información relacionadas a la práctica hacia contextos del mundo real. Este enfoque se percibe como relevante para su preparación en los diferentes ámbitos de trabajo, a través del desarrollo del pensamiento crítico.

Sin embargo, aunque los simuladores demuestren ser efectivos en los procesos de enseñanza de las diferentes áreas de finanzas. Mukherji et al. (2018), muestra que su aplicación en ámbito de finanzas enfrenta notables limitaciones. Destaca la restricción económica, atribuida al costo adicional del simulador y la escasez de recursos en la formación docente. Por lo tanto, influye en la percepción del estudiante ya sea por las bajas

expectativas y las deficiencias en el servicio académico. Al representar una restricción para el desarrollo del desempeño como factor fundamental para la determinación de la satisfacción

En la investigación de Maldonado et al., (2021), gran porcentaje de los estudiantes pertenecientes al estudio indicaron tener dificultades al momento de su uso. Como la duración limitada de la toma de decisiones, lo que no les permite el correcto análisis de los resultados. Asimismo, Muñoz et al., (2018) muestran que el tiempo de duración de los participantes dentro de la plataforma. Según lo identificado, no le brinda el acceso a la interacción con otro tipo de actividad dentro de la empresa virtual. Estas limitaciones afectan la calidad del aprendizaje ante estrategias educativas que permitan una participación más efectiva para los estudiantes universitarios.

Dentro de esta investigación, se identifica como una de las problemáticas, la insuficiente preparación de los docentes en el uso de simuladores de negocios. Tal como señala Blancafort (2021), estas dificultades obstaculizan el aprovechamiento de los beneficios del simulador. Debido a que algunos docentes carecen del conocimiento necesario sobre esta nueva herramienta tecnológica. Esto se convierte en un impedimento para ofrecer orientación adecuada sobre el manejo y resolución de dudas relacionadas con las áreas empresariales presentes en el simulador.

Por ello, el estudio precisa que la totalidad de estudiantes opina que el simulador los conduce de la teoría a la práctica, situándolos en una empresa simulada. Esta herramienta les ha permitido tomar decisiones en diferentes áreas de la organización en base al análisis de posibles escenarios dentro de la empresa simulada. Al adquirir habilidades nuevas a través de una experiencia cercana a la realidad empresarial, refleja dicha motivación a través de sus calificaciones dentro de su desempeño académico. Debido al incremento del nivel de satisfacción del estudiante debido al cumplimiento de sus expectativas académicas.

Bajo ese contexto, se considera que formación universitaria actual debe buscar la preparación de un futuro profesional capacitado

que respondan ante las necesidades del mercado laboral. Tal como refiere, Freire & Gallardo, (2023). Las universidades se deben centrar en la implementación de herramientas enfocadas en el desarrollo de competencias empresariales. Que incluya la participación del estudiante en un contexto relacionado a los retos presentes del entorno, como la brecha entre la simulación y la realidad organizacional. La incorporación de tecnología en las aulas conlleva un cambio y proporciona a los estudiantes experiencias en situaciones auténticas, motivándolos a enfrentar distintos desafíos.

El objetivo principal del empleo de simuladores es crear un entorno educativo que abarque aspectos teóricos, metodológicos y prácticos. Conforme a Ortegón (2021) y Morales et al. (2022), los estudiantes contemporáneos buscan desarrollar habilidades profesionales, enfrentándose a situaciones del mundo real en entornos empresariales. Además, esta experiencia les permite cultivar habilidades blandas, como el análisis en la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Dado que el mundo laboral actual valora tanto las competencias técnicas como las blandas, es fundamental que los profesionales requieren ambos tipos de habilidades.

Conclusiones

La importancia de la investigación se presenta al validar de manera concreta la eficacia de los simuladores de negocios como herramienta educativa. La evidencia respalda la utilidad de los simuladores para enseñar conceptos empresariales de manera práctica y dinámica, lo que contribuye al desarrollo de competencias cruciales para el mundo empresarial. Los resultados revelan un nivel destacado de satisfacción entre los estudiantes, quienes expresan haber logrado un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias esenciales. Este impacto positivo en la motivación y desempeño académico subraya la relevancia de integrar simuladores en entornos educativos.

En el futuro, la implementación exitosa de métodos de enseñanza interactivos, como se propone en la investigación, podría transformar significativamente la preparación de los

estudiantes para el ámbito laboral. La introducción de cursos y enfoques pedagógicos que desafíen constantemente a los estudiantes, ponen a prueba sus habilidades a través de situaciones realistas y la resolución creativa de problemas, como resultado se obtiene, profesionales más preparados. La integración de tecnologías avanzadas, como simuladores, ofrece un enfoque práctico y experiencial, cultivando habilidades analíticas y la toma de decisiones informadas. Estas nuevas herramientas sugieren un cambio en la dinámica educativa, lo que trae consigo una generación de estudiantes innovadores.

Al respecto, se recomienda a las instituciones como parte de un entorno impulsado por la innovación y la tecnología. Mantenerse alineados en la búsqueda de procesos de enseñanza dinámicos que les brinde a los estudiantes las herramientas necesarias para garantizar un desarrollo de competencias. Es decir, en una correcta aplicación de sus saberes teóricos a futuro. Esto implica buscar constantemente métodos de enseñanza dinámicos y eficaces que proporcionen a los estudiantes las habilidades esenciales para aplicar sus conocimientos teóricos de manera efectiva en el futuro. Por ello, como sugerencia a futuro se recomienda continuar con estudios que analicen de manera detallada cómo la utilización de simuladores afecta el proceso de aprendizaje de los estudiantes, tanto en términos de adquisición de conocimientos teóricos como en la mejora de habilidades prácticas.

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a mis asesores, cuya orientación y apoyo fue fundamental para la realización de esta investigación y extender mi agradecimiento a los participantes de este estudio quienes generosamente ofrecieron su participación.

Referencias

- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* (1ra ed.). Enfoques consulting.
- Bakoush, M. (2022). Evaluating the role of simulation-based experiential learning in improving satisfaction of

- finance students. *The International Journal of Management Education*. 1472-8117. <https://DOI.org/10.1016/j.ijme.2022.100690>
- Bañuelos, J., & Flores, L. (2019). Experiencias en el uso del simulador de negocios “SimVenture” ®, en la educación superior. *Horizontes de la Contaduría en las Ciencias Sociales*, (11).
- Barker, S., & Davy, M. (2019). Learning business through digital simulation: An analysis of student reflections. *Publicaciones ASCILITE*, 29-38.
- 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*, 1(1), 59-71. <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numero-actual.html?id=11>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2018). Explorando las experiencias de flujo de los estudiantes en juegos de simulación empresarial. *Revista de aprendizaje asistido por computadora*, 34(2), 183-192. DOI:10.1111/jcal.12237
- Butler, M., Church, K., & Spencer, A. (2019). Hacer, reflexionar, pensar, aplicar: educación experiencial en contabilidad. *J. Acc. Educ.* 48, 12-21. DOI: 10.1016/j.jaccedu.2019.05.001
- Calizaya, J., Benites, M., Vela, R. & Coaguila, B. (2022). Relevancia del análisis estadístico en la investigación cuantitativa. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 26 (113), 49-56. <https://DOI.org/10.47460/uct.v26i113.569>
- Charrouf, Y., & Taha, M. (2019). El uso de un juego serio en la enseñanza del emprendimiento. *Educ Inf Technol* 24, 3841-3854. <https://DOI.org/10.1007/s10639-019-09958-4>
- Chen, C.C. (2021). Effects of Flipped Classroom on Learning Outcomes and Satisfaction: An Experiential Learning Perspective. *Sustainability*, 13, 9298. <https://DOI.org/10.3390/su13169298>
- Chiang, C., Wells, P., & Xu, G. (2021). How does experiential learning encourage active learning in auditing education? *Journal of Accounting Education*, 54, 100713. ISSN 0748-5751, <https://DOI.org/10.1016/j.jaccedu.2020.100713>.
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J. & Garcés-Bravo, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Domino De Las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. <https://DOI.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Fidias, A. (2012). El Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica (6ta. Edición), ISBN: 980-07-8529-9. Editorial Espíteme, C.A. <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTODE-INVESTIGACION%20C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Freire-Araujo, W. & Gallardo-Medina, W. (2023). Simulación Empresarial como Herramienta de Innovación en Aprendizaje Universitario. *Digital Publisher CEIT*. 8. 189-201. 10.33386/593dp.2023.4.1901.
- Godoy, M., & Calero, K. (2018). Pensamiento crítico y tecnología en la educación universitaria. Una aproximación teórica. *Espacios*, 39(25), 36. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n25/18392536.html>
- Gómez, G. (2021). Métodos y técnicas de investigación utilizados en los estudios sobre comunicación en España. *Revista Mediterránea De Comunicación*, 12(1), 115-127. <https://DOI.org/10.14198/MEDCOM000018>
- Grijalvo, M., Segura A., & Núñez, Y. (2022). Computer-based business games in higher education: A proposal of a gamified learning framework. *Technological Forecasting and Social Change*. 178,2022,121597. ISSN 0040-1625. <https://DOI.org/10.1016/j.techfore.2022.121597>
- Guzmán, A.P. & Del Moral, M.E. (2018). Píxel-Bit. *Revista de Medios y Educación*. 53. DOI: <http://dx.DOI.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.03>
- Haverila, M., Haverila, K., McLaughlin, C., & Arora, M. (2021). Towards a comprehensive student satisfaction model. *International Journal of Management in Education*,19(3).
- Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Editorial Prentice Hall. https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_
- Kong, Y. (2021) The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement. *Front. Psychol.* 12, 771272. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.771272
- Lew, C., & Saville, A. (2021). Game-based learning: Teaching principles of economics and investment finance through Monopoly. *The International Journal of Management Education*. 19. 100567. 10.1016/j.ijme.2021.100567.
- Maldonado, K., Chamba-Toro, G., & Mora-Sánchez, N. (2021). Simulador de negocios en la formación profesional del estudiante del área empresarial. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(5), 265-279. <https://DOI.org/10.33386/593dp.2021.5.682>
- Matute, J., & Melero, I. (2016). *Game-based learning: Using business simulators in the university classroom*. 72-111. 10.3232/UBR.2016.V13.N3.03.
- Medina-Romero, M. Á., Tiza, D., Murillo, J., Cervantez, D. & Ordóñez, G. (2023). Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo. 10.35622/inudi.b.105.
- Méndez, J. A., & Hernández, L. (2019). Experiencias en el uso del simulador de negocios “SIMVENTURE” ® en la educación superior. *Horizontes de la Contaduría en las*

- Ciencias Sociales* (11), 60-69. <https://revistahorizontes.uv.mx/index.php/horizont/article/view/12>
- Morales, E., Quiñónez, A., & Carrillo, S. (2022). Aprendizaje activo mediado por los simuladores de gestión. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 2(1), 61-68.
- Mukherji, S., EttaNkwelle, M., & Streeter, D. W. (2018). Aprendizaje activo con una simulación comercial. *Revista de Educación Financiera*, 44(1), 100-126.
- Naranjo, L. (2020). Investigación en Informática: el enfoque alternativo. *Technology Inside by CPIC*, 5, 1-15. <https://cpic-sistemas.or.cr/revista/index.php/technology-inside/article/view/35>
- Ortegón, L. (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.
- Otero, A. (2018). Enfoques de investigación. <https://n9.cl/ie9cf>
- Palma, S. (2022). El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad. *YACHAQ*, 5(1), 27-36. <https://DOI.org/10.46363/yachaq.v5i1.212>
- Pech, M., Řehoř P., & Slabová M. (2021). Students Preferences in Teaching Methods of Entrepreneurship Education, *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 14 (2), pp. 66-78. <http://dx.DOI.org/10.7160/eriesj.2021.140201>
- Peterková, J. & Repaská, Z. & Prachařová, L. (2022). Best Practice of Using Digital Business Simulation Games in Business Education. *Sustainability*. 14. 8987. 10.3390/su14158987.
- Quiñónez, A., Benitez, C., & Morocho, E. (2019). El impacto del uso de mundos virtuales en los estudiantes de la carrera de inglés de la modalidad a distancia. *Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo*. 22, 55-57.
- Reginato, L., Durso, S., Nascimento, C., & Cornacchione, E. (2022). Transfer of learning in accounting programs: The role of business games. *The International Journal of Management Education*. 20 (1), 2022,100592. ISSN 1472-8117. <https://DOI.org/10.1016/j.ijme.2021.100592>.
- Reyes-Acevedo, J. E. (2020). Desarrollo de Simuladores de Negocios en una escuela de Administración de Lima Perú. *Quest Journals Journal of Research in Business and Management*, 8(11), 09-16. <http://questjournals.org/jrbm/papers/vol8-issue11/B08110916.pdf>
- Tao, Y., Cheng, C., & Sun, S. (2009). ¿Qué influye en los estudiantes universitarios para seguir usando juegos de simulación empresarial? La experiencia de Taiwán. *Informática y Educación*, 53(3), 929-939. DOI:10.1016/j.compedu.2009.05.009
- Yang, Q., Zhang, Y., & Lin, Y. (2022). Study on the Influence Mechanism of Virtual Simulation Game Learning Experience on Student Engagement and Entrepreneurial Skill Development. *Psychol.* 1, 772157. DOI:10.3389/fpsyg.2021.772157