

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quiñónez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1954>

Herramientas tecnológicas de simulación y su ausencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Simulation technology tools and their absence in the teaching-learning process

Magi Leonela Torres-Gaona
ep_mltorres@uotavalo.edu.ec
Universidad de Otavalo, Otavalo, Imbabura
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-1672-8907>

Karina Marlene Flores-Almeida
ep_kmflores@uotavalo.edu.ec
Universidad de Otavalo, Otavalo, Imbabura
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-2034-2126>

Víctor Manuel Rodríguez-Quiñónez
dp_vrodriguez@uotavalo.edu.ec
Universidad de Otavalo, Otavalo, Imbabura
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-0711-4065>

Recibido: 01 de mayo 2022
Revisado: 25 de junio 2022
Aprobado: 01 de agosto 2022
Publicado: 15 de agosto 2022

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo describir cómo las herramientas tecnológicas de simulación y su ausencia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje, afectan la integración de contenidos para el desarrollo de competencias y habilidades de desempeño del tercer año de Bachillerato, de la Unidad Educativa "Alfredo Pérez Guerrero", durante el período académico 2021 – 2022. Se trabajó con un enfoque mixto y se empleó la encuesta como técnica. La población estuvo representada por estudiantes del tercer año de bachillerato, paralelos: A, B, C, D, E y el técnico de la especialidad de sistemas. En el estudio, se evidenció que la institución cuenta con recursos tecnológicos, pero no se logran las metas planteadas en su totalidad, por ende, se hace necesario implementar la metodología activa de simulación para mejorar esta realidad. Como conclusión, se destacó que al relacionar lo teórico-práctico, el aprendizaje se hace receptivo y promueve el desarrollo integral del individuo.

Descriptores: Simulación, herramientas tecnológicas, enseñanza y aprendizaje. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this research was to describe how technological simulation tools and their absence in the teaching-learning process affect the integration of contents for the development of competencies and performance skills in the third year of high school at "Alfredo Pérez Guerrero" Educational Unit, during the academic period 2021 - 2022. The mixed approach and the survey were used. The population was represented by students of the third year of high school, parallel: A, B, C, D, E and the technician of the systems specialty. The study showed that the institution has technological resources, but the goals set are not fully achieved; therefore, it is necessary to implement the active simulation methodology to improve this reality. As a conclusion, it was highlighted that, by relating theory and practice, learning becomes receptive and promotes the individual's integral development.

Descriptors: Simulation, technological tools, teaching and learning. (UNESCO Thesaurus).

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual está enfrentando retos que requieren de grandes esfuerzos; estos han conducido a las personas a ajustarse a una serie de transformaciones resultantes de la pandemia. En torno a este panorama, la educación viene a ser el eje central de la formación de ciudadanos capaces de asumir estas situaciones y, por ende, de superarlas. La (UNESCO, 2021, p. 1) establece que: “el conocimiento y el aprendizaje son los mejores recursos renovables para hacer frente a los desafíos e inventar otras alternativas. No obstante, la educación no solo responde a un mundo cambiante. La educación transforma las vidas y el mundo”. En este sentido, tanto los docentes como los estudiantes, la familia y la comunidad juegan un rol protagónico que les induce a demostrar sus habilidades y generar ideas en pro del avance pedagógico. A este respecto, Pacheco, (2015) declara que:

Los entornos familiares y comunitarios, los contextos culturales y sus sistemas de valores y creencias, las motivaciones e intereses individuales, los conocimientos y experiencias previas, los ritmos y estilos de aprendizajes... son algunos de los elementos que con forman y caracterizan nuestra diversidad como seres humanos. (p. 668)

Y es esta diversidad la que conduce al ser humano a llevar a cabo diferentes tareas en pro del avance educativo, ya que emergen novedosos proyectos que contribuyen al progreso científico y tecnológico del ámbito pedagógico. Vale resaltar, además, el gran aporte que hacen las TIC al desarrollo de tales tareas, siendo, hoy en día, factores primordiales en la vida del hombre, por cuanto constituyen recursos variados de los cuales el mismo debe apropiarse para lograr desarrollo integral de los aprendices. Al respecto, (Escontrela & Stojanovic, 2004) expresan que:

Para que pueda darse una eficiente apropiación y gestión de las TIC a la luz de la nueva visión de los procesos de aprendizaje, es necesario un enfoque integrado que contribuya a orientar las políticas educativas, la organización de la institución, los recursos materiales y los actores involucrados. No se trata

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

de hacer lo mismo de otra manera, sino de modificar los propios objetivos en función de los requerimientos que plantea el uso de las tecnologías para articular la práctica pedagógica con los procesos y productos tecnológicos. (p. 1)

En este particular, es de suma relevancia unir esfuerzos en función del alcance de las metas educativas, a través de actividades atractivas que permitan a los estudiantes ajustarse a los cambios de forma práctica y flexible por medio del uso de recursos innovadores. Uno de los medios que hacen falta para trabajar en función de la calidad, lo constituyen las herramientas de simulación, las cuales vienen a ser un complemento de la educación y el trabajo. Por consiguiente, Gisbert et. al., (2010), declaran que:

Por su similitud a los entornos laborales y su versatilidad, las simulaciones se convierten en una metodología muy valiosa en el aprendizaje de competencias transversales considerando sus características como entorno formativo así como la percepción que el estudiante tiene de su uso. (p. 265)

Estas se precisan como alternativas viables para la formación motivadora de los individuos. No obstante, el no utilizar la simulación en el aula, provoca la ausencia de actividades pedagógicas prácticas relacionadas con el conocimiento teórico adquirido. Sin dicha metodología, la brecha digital entre los estudiantes y los profesores da lugar a un desenvolvimiento pasivo del aprendiz, generando así la mínima construcción de aprendizajes significativos e impidiendo la formación multidisciplinar. (Rincón, et. al., 2021) declara que:

Para los profesionales contables, el desarrollo de tecnologías de la información apoyadas con software simuladores y juegos de simulación se encuentran en un estado emergente... Las conclusiones de los trabajos revisados, dan a entender que las simulaciones ayudan a motivar al estudiante, comprometiéndolo en su proceso de aprendizaje. Ello permite deducir que son altamente positivos para las actividades educativas contables. (p. 129)

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

Cada alumno requiere ser participante activo del aprendizaje, las herramientas tecnológicas de simulación vistas desde el ámbito pedagógico y no desde lo netamente técnico, representan un recurso necesario para la comprensión de contenidos mediante actividades prácticas mimetizadas, dejando de lado la educación estrictamente teórica y memorística para ser remplazada por actividades con roles de representación de hechos o acontecimientos de la realidad. La idea es formar para el emprendimiento, es decir, generar situaciones que motiven a los individuos a innovar y crear sus propios negocios una vez culminados los estudios. (Crissien, 2006) considera lo siguiente con respecto al ámbito corporativo:

El tejido empresarial se basa en un cambio de cultura entre los nacionales de un país, de una cultura del empleo a una cultura de empresarios. La cultura se genera mediante la educación, en este caso puntual se debe generar una educación empresarial de calidad. Suficientes buenos empresarios, suficientes buenas empresas que generen un bosque de buenas empresas. (p. 115)

Se necesita formar para emprender y gestionar micro negocios de servicios o productos, donde el alumno emplee sus conocimientos y los consolide con el apoyo de la tecnología e igualmente, por medio de la simulación, preparándolos, de este modo, para las actividades cotidianas. También (Díaz, 2012, p. 51) manifiesta que la “simulación es una herramienta informática que representa un fenómeno físico, económico, social, etc., mediante un modelo computacional. Su uso contribuye a mejorar la comprensión conceptual del sistema modelado, pudiendo predecir su comportamiento en el tiempo”. De esta forma, la teoría se pone en práctica para el desarrollo de las habilidades blandas como: la flexibilidad y el pensamiento creativo y crítico, a fin de aprovechar las oportunidades presentadas. Asimismo, se estimula el desarrollo de las habilidades duras como: el manejo de software, conocimientos contables y normativa tributaria para la creación de emprendimientos (hard skills – soft skills). Según (Gisbert et. al., 2010):

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

Cada vez es más evidente que los procesos de aprendizaje realmente efectivos son aquellos que implican probar, construir, experimentar, tomar decisiones, resolver problemas,... en definitiva, todos aquellos procesos que requieren una posición activa del estudiante. También son estas situaciones de aprendizaje las que le permiten al estudiante adquirir competencias y generar conocimiento con más facilidad. (p. 265)

Es por ello que en el ámbito educativo se deben aplicar estrategias prácticas y de interacción que preparen plenamente al estudiante para enfrentar, a futuro, el campo laboral. Por tal razón, (Díaz, 2012, p. 51) propone el desarrollo de competencias técnico-profesionales, las cuales constituyen "...los indicadores que: marcan el logro del perfil profesional visto desde: a) el conocimiento de la disciplina, b) el desarrollo de las habilidades, c) el desempeño, d) la madurez, e) los hábitos y f) la conducta". Para tal fin, se considera idóneo ejecutar actividades cónsonas con las exigencias que el profesional tendrá que acatar en su desempeño dentro de una empresa.

El aporte de este artículo académico es reconocer al alumnado como agente activo del proceso de aprendizaje, donde se fomentaría la educación aplicable a la realidad tecnológica del siglo XXI. Los estudiantes actualmente son nativos digitales, por ello, no es recomendable limitar el acceso a las herramientas tecnológicas de simulación, ya que a través de las mismas es más fácil la aplicación de contenidos en la práctica, cuyos enfoques permiten desarrollar habilidades y competencias para el emprendimiento y gestión de negocios dedicados a la elaboración de productos o generación de servicios. Aunado a esto, (Ferreira, 2021) agrega como punto clave la realidad virtual, afirmando lo siguiente:

La realidad virtual es una herramienta que puede ayudar a transformar modelos educativos, aportando mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje... En la exploración de otros trabajos, se ha encontrado su implementación en entornos escolares debido al uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación digital, así como a la necesidad de construir y contextualizar escenarios simulados donde estudiantes y profesores cuenten con un entorno controlado de inmersión

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

para la formación, sensibilización y evaluación de competencias y habilidades. (p. 238)

En función de lograr lo expuesto, es propicio que los profesores se comprometan con el proceso de aprendizaje de los estudiantes y se mantengan actualizados para emplear las estrategias más avanzadas y así formarlos de manera apropiada. (Damián, et. al., 2021, p. 41) expresan que “el papel del docente en los ambientes virtuales es muy importante para generar una nueva cultura en el aprendizaje y promover la relación pedagógica equilibrada que permita la generación y la confianza en el aprendizaje autónomo y colaborativo”. Ahora bien, ¿qué recursos podrían contribuir al desarrollo de un aprendizaje integral? Cabero, et. al. (2016) especifican los siguientes:

Blogs, wikis, redes sociales, Youtube, Slideshare, o Flickr, entre otras, son ejemplos de algunas herramientas que se emplean para compartir y colaborar en contextos educativos, sociales o de negocios. Si hay que otorgarle un atributo distintivo a este tipo de herramientas podría ser que el contenido es generado por el propio usuario, por lo que éste se caracteriza por su dinamismo, sus cambios frecuentes, y a menudo, impredecibles. (p. 4)

En tal sentido, los estudiantes pueden asumir roles protagónicos que les permitan manejar las tecnologías y participar activamente en tareas simuladas que dejen atrás la falta de comprensión de conocimientos y el escaso desarrollo de habilidades blandas como: (liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones), los cuales restringen el cumplimiento adecuado de los objetivos o resultados de aprendizaje. (Cuellar, et.al., 2015) manifiestan que:

Las tecnologías de simulación posibilitan el desarrollo de estrategias pedagógicas activas que generan condiciones favorables para el logro eficaz de aprendizajes significativos. De ahí, su uso cada vez más generalizado para el desarrollo de habilidades y destrezas en escenarios semejantes a los reales desde la interactividad, la autonomía y la lúdica. (p. 34)

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

Sin embargo, a pesar de los beneficios antes mencionados, hoy en día, se evidencia una problemática causada por el desconocimiento del uso y manejo de aplicaciones tecnológicas de simulación en los planteles de educación fiscal, tales como: el Programa Mónica, Dimm Formulario y Company games. Además, se observa que existe disparidad al momento de acceder a la tecnología fuera de las horas de clases, puesto que los docentes no tienen un manejo adecuado de estas herramientas y continúan transmitiendo conocimientos más no compartiendo saberes.

Por lo expuesto, deriva el siguiente objetivo general, el cual reza lo siguiente: determinar cómo las herramientas tecnológicas de simulación y su ausencia en el proceso de enseñanza- aprendizaje, afectan el desarrollo de competencias y habilidades de emprendimiento y gestión.

Al responder a este planteamiento, la investigación destacará la importancia de aplicar herramientas de simulación, ya que constituyen cimientos fundamentales para la formación de los individuos hacia el campo laboral y, sobretodo, a los estudiantes de la Unidad Educativa Alfredo Pérez Guerrero, institución eminentemente turística que requiere, en su gran mayoría, de profesionales emprendedores dentro su población.

METODOLOGÍA

La investigación es no experimental, ya que reconoce las causas y los posibles efectos del no uso de herramientas tecnológicas de simulación. Su enfoque es mixto, considerando lo cualitativo y lo cuantitativo. Su nivel es descriptivo. Como técnica se empleó la encuesta; tomando como instrumento el cuestionario. La muestra estuvo constituida por 141 estudiantes del tercer año de bachillerato durante el período académico 2021- 2022 de la institución educativa Alfredo Pérez Guerrero.

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

RESULTADOS

La encuesta aplicada a los estudiantes de la unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”, arrojó los siguientes resultados: En relación a la pregunta, ¿Cree que el no utilizar sistemas de simulación está perjudicando el proceso de enseñanza - aprendizaje?

El indicador ‘siempre’ obtuvo 39,7%, mientras que ‘nunca’ obtuvo el porcentaje más bajo, es decir, 2,1%. En tal sentido, se establece que los estudiantes consideran que la no utilización de sistemas de simulación sí está perjudicando a gran escala el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por lo tanto, se puede indicar que los alumnos deben instruirse más con elementos tecnológicos, para lo cual se requiere de la preparación del profesor y de un esfuerzo mayor, que ofrezca una propuesta innovadora adicional y haga posible un conocimiento significativo.

En cuanto a la pregunta ¿considera que el lenguaje claro y sencillo en las aplicaciones, logra que se esté comprendiendo las instrucciones con facilidad? Los resultados muestran que el indicador ‘frecuentemente’ se ubica en el porcentaje más alto con 36,20%, mientras que el indicador ‘nunca’ se ubica con el porcentaje más bajo con un 7,10%. Este resultado demuestra que los estudiantes valoran, en gran medida, el lenguaje claro y sencillo en las actividades aplicadas, con la finalidad de entender con facilidad las instrucciones dadas. El profesor comunica, expone, organiza o facilita los contenidos a los educandos y estos además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad, convirtiéndose en una intercomunicación positiva.

Con respecto a la pregunta, ¿Piensa que el aporte tecnológico de la simulación, esté generando codependencia a la tecnología en las horas de clase? Los estudiantes opinaron que ‘a veces’, con el porcentaje más alto de 56,7%, mientras tanto, ‘siempre’ y ‘nunca’ con porcentajes más bajos de 5,7%. Por ende, la muestra encuestada considera que las tecnologías de simulación no generan codependencia a la tecnología durante el desarrollo de los períodos académicos. Los estudiantes están relacionados con las herramientas tecnológicas, pues utilizan varias aplicaciones en la escuela y

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

para uso particular. Entre los más usados destacan los dispositivos electrónicos como: la computadora, el teléfono y la tableta. Con los resultados obtenidos se demuestra que estos no ocasionan situaciones para distraer la atención y la concentración.

En cuanto a la interrogante: ¿Cree que los estudiantes aprenden de forma eficiente y eficaz, utilizando las herramientas de simulación? Se determina que el indicador 'siempre' da como resultado el porcentaje más alto de 34,80%; por el contrario, el indicador 'nunca' refleja el porcentaje más bajo de 9,20%, quedando confirmado que la percepción de los estudiantes ayuda a integrar de forma eficiente y eficaz las tecnologías digitales en el aula.

Respecto a la pregunta: ¿Considera que el hardware de la institución permitiría la instalación de simuladores desarrollando el interés por aprender en las clases? La muestra opinó que muy 'frecuentemente' con el porcentaje más alto de 44,70%, mientras que el indicador 'nunca' se ubica con el porcentaje más bajo de 2,10%. De este modo, se establece que los encuestados han respondido de forma satisfactoria, por cuanto la institución educativa cuenta con los equipos de computación necesarios para poder instalar y trabajar con simuladores que propicien la formación integral de los estudiantes.

En relación a la interrogante: ¿Piensa que, al utilizar al menos una herramienta de simulación en el aula, se estén integrando los contenidos con la práctica? El porcentaje más alto fue 'siempre' de 38,30 %, mientras que 'nunca' es el porcentaje más bajo con el 5,70%. Esto significa que los estudiantes valoran, a gran escala, la utilización de la simulación como beneficio para la relación positiva de la teoría con las actividades prácticas. Vale destacar, que el uso apropiado de las herramientas tecnológicas propicia la comunicación y el desarrollo de capacidades sobre las necesidades de los alumnos en el entorno virtual, ya que se transforma la educación desde el aprendizaje tradicional hacia el aprendizaje experiencial.

En cuanto a la pregunta: ¿Considera que, al momento de realizar y consultar las tareas escolares, se están utilizando herramientas tecnológicas? El indicador 'a veces' se

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

ubica con el porcentaje más alto, es decir, 41,1%, mientras que 'siempre' con el porcentaje más bajo de 7,1%. Los estudiantes en sus actividades pedagógicas utilizan herramientas tecnológicas y, gracias a ellas, existen metodologías activas que permiten tanto al docente como al estudiante realizar ejercicios, tareas o proyectos de mejor calidad.

Respecto a la pregunta: ¿Considera que la falta de capacitación de los docentes en temas tecnológicos está influyendo en el acceso a los simuladores en las aulas de clases? Se identifica el indicador 'a veces' con el porcentaje más alto de 78%, mientras que el indicador 'frecuentemente' se ubica en un porcentaje más bajo con el 5,7%. En base a estos resultados, los estudiantes requieren de un profesor con habilidades tecnológicas para la indagación, la innovación y el desarrollo cognitivo.

Respecto a la interrogante: ¿Cree que la TICs son herramientas para favorecer la inclusión de todos a la formación digital? Se muestra al indicador 'frecuentemente' con el porcentaje más alto de 34%; de la misma forma, se evidencia al indicador 'siempre' con el porcentaje más bajo que refleja el 17%. Por lo tanto, en el contexto actual, la escuela apuesta por ofrecer una respuesta educativa de calidad basada en el principio de igualdad de oportunidades y equidad. La implicación de las TICs en el aula inclusiva, requiere de la participación activa del docente, además de un fuerte compromiso institucional que apoye y resguarde la iniciativa de la inclusión educativa a todos los niños, adolescentes y adultos a la educación, sin ningún tipo de discriminación.

CONCLUSIONES

Según el objetivo general, sustentado en determinar cómo las herramientas tecnológicas de simulación y su ausencia en el proceso de enseñanza- aprendizaje afectan la integración de los contenidos con la práctica, se pudo constatar que esto sí afecta tal integración, por cuanto se requiere de recursos innovadores que permitan al estudiante desenvolverse de forma activa mediante actividades de simulación. A este respecto, (Vásquez & Fajardo, 2017, p. 1) determinan que "la simulación permite el

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

desarrollo de competencias, el aprendizaje auto dirigido y el aprendizaje permanente vinculado al trabajo colaborativo”. Con esto se afirma que las herramientas tecnológicas de simulación sí contribuyen al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

En virtud de lo estudiado, se concluyó, además, que sí existe mejoramiento en la comprensión de los contenidos dados a través de las herramientas mencionadas; al mismo tiempo, es importante recalcar que al implementar estos recursos especializados durante las clases, se aprende asimilando los contenidos, induciendo a la creación de nuevos conocimientos por medio de la experiencia para la obtención de aprendizajes significativos y memorables.

Dentro del análisis se investigó el grado de valoración que hacen los estudiantes al uso de simuladores en el aula de clases y, en efecto, se evidenció que ellos conocen los contenidos en teoría de forma detallada y explícita, representando un componente positivo al momento de utilizar la tecnología como recurso pedagógico. También, estos comprenden las instrucciones académicas de manera adecuada. Asimismo, al utilizar un lenguaje sencillo y claro en las herramientas de simulación, se permite la manipulación didáctica de forma correcta.

En resumen, la investigación determinó que se potencia el desarrollo de habilidades blandas y duras cuando se relaciona lo teórico-práctico. A tal efecto, el estudiante no solo introduce habilidades tecnológicas de manera adecuada en su desempeño diario, sino también beneficia su aprendizaje, pasando del paradigma de los contenidos al paradigma de la acción con la aplicación de los pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

Finalmente, se recomienda implementar una herramienta tecnológica de simulación para los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”, ya que de este modo, los estudiantes podrían desarrollar competencias, habilidades y destrezas para enfrentar los fenómenos de la realidad, vinculando directamente lo teórico con lo práctico.

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A los docentes, estudiantes y todo el personal de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” por su gran apoyo en esta investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Cabero, J., Barroso, J., Llorente, M., Yanes, C. (2016). Redes sociales y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación: aprendizaje colaborativo, diferencias de género, edad y preferencias. [Social networks and Information and Communications Technology in Education: collaborative learning, gender differences, age and preferences]. *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 51, noviembre, 2016, pp. 1-23. Universidad de Murcia. Murcia, España. Disponible en: <https://n9.cl/pxmy7>
- Cuellar, D., Gómez, D., & Urrego, J. (2015). La simulación como estrategia de aprendizaje financiero para el contexto laboral: estado de la cuestión. [Simulation as a financial learning strategy for the work context: state of the art]. *Revista Finnova: Investigación e Innovación Financiera y Organizacional*, 1(2), 33–41. Disponible en: <https://n9.cl/oy7ij>
- Crissien, J. (2006). Espíritu empresarial como estrategia de competitividad y desarrollo económico. [Entrepreneurship as a strategy for competitiveness and economic development]. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, núm. 57, mayo-agosto, pp. 103-117. Universidad EAN. Bogotá, Colombia. Disponible en: <https://n9.cl/mmeg4>
- Damián, I., Camizán, H. & Benites, L. (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. [Collaborative Learning as a didactic strategy in Latin America]. Volumen 1 / No.8 ISSN: 2710-2394pp. 31-52. Disponible en: <https://n9.cl/5nr9d>

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

- Díaz, J. (2012). Simulación en entornos virtuales, una estrategia para alcanzar "Aprendizaje Total", en la formación técnica y profesional. [Simulation in virtual environments, a strategy to achieve "Total Learning", in technical and professional training]. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. XLII, núm. 2, 2012, pp. 49-94. Centro de Estudios Educativos, A.C. Distrito Federal, México. Disponible en: <https://n9.cl/2xjfb>
- Escontrela, R. & Stojanovic, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. [The integration of ICTs in education: Notes for a pertinent pedagogical model]. *Revista de Pedagogía*, 25(74), 481-502. Disponible en: <https://n9.cl/y4edv>.
- Ferreira, R., Xavier, R. & Ancioto, A. (2021). Virtual reality as a tool for basic and vocational education. [Simulation in virtual environments, a strategy to achieve "Total Learning", in technical and professional training]. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 223-241. Disponible en: <https://n9.cl/vb5dc>
- Gisbert, M., Cela, J., Isus, S. (2010). Las simulaciones en entornos tic como herramienta para la formación en competencias transversales de los estudiantes universitarios. [Simulations in technological environments as a tool for training in transversal competences for university students]. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 11, núm. 1, febrero, pp. 352-370. Universidad de Salamanca. Salamanca, España. Disponible en: <http://n9.cl/6yms5>
- UNESCO (2021). La UNESCO lanza una consulta mundial sobre la iniciativa Los futuros de la educación [UNESCO launches global consultation on Education Futures initiative]. Obtenido de <https://bit.ly/36uDN9k>
- Pacheco, B. (2015). Reflexiones sobre la no atención a la diversidad como violencia de la escuela. [Reflections on the lack of attention to diversity as school violence]. *Ciencia y Sociedad*, vol. 40, núm. 4, pp. 663-684 Instituto Tecnológico de Santo Domingo Santo Domingo, República Dominicana. Disponible en: <https://n9.cl/9qpgx>
- 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. [The use of digital simulation games in accounting teaching-learning: a literature review]. *Academia y Virtualidad* 14 (1), 117-131. Disponible en: <https://n9.cl/fcz8a>

Magi Leonela Torres-Gaona; Karina Marlene Flores-Almeida; Víctor Manuel Rodríguez-Quinónez

Vásquez, C., & Fajardo, L. (2017). La simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje empresarial para desarrollar la competitividad. [Business simulation as a corporate learning tool for developing competitiveness]. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. Milagro: *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (octubre 2017). Disponible en: <https://bit.ly/3JPL2XH>

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)