

TRABAJO FIN DE MÁSTER

2020-2021

Los juegos de simulación en la enseñanza de economía y empresa

Santiago Vilaplana Tomás

Tutor: Dr. Ignacio Perlado Lamo de Espinosa

Especialidad: Revisión bibliográfica sistemática

Máster Universitario en Formación del Docente de Educación
Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanza de
Idiomas y Enseñanzas Deportivas
UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Justificación del tema.....	1
1.2. Planteamiento de investigación.....	3
2. MARCO TEÓRICO	6
2.2. Desarrollo teórico y científico de la cuestión.....	6
2.3. Principales líneas de investigación	8
3. METODOLOGÍCO	11
3.1. Problema de investigación y objetivos.....	11
3.2. Planteamiento de la investigación	12
3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	13
3.4. Selección de los resultados y diagrama de flujo.....	14
4. RESULTADOS.....	20
5. DISCUSION Y CONCLUSIONES	32
5.1. Análisis comparativo de los resultados	32
5.2. Conclusiones.....	41
6. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Artículos seleccionados.....	15
Tabla 2. Artículos relacionados con la motivación.....	21
Tabla 3. Artículos relacionados con la aplicación en el aula.....	22
Tabla 4. Artículos relacionados con el impacto en la enseñanza.....	25
Tabla 5. Artículos relacionados con las competencias empresariales.....	29
Tabla 6. Artículos relacionados con los problemas de aplicación.....	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama de flujo.....	14
----------------------------------	----

RESUMEN

En las asignaturas relacionadas con la economía, uno de los problemas que se evidencia es que la mayoría de los contenidos son transferidos de manera teórica y no se lleva a cabo un adecuado proceso de enseñanza práctica. Esto genera un déficit de motivación en los estudiantes que afecta de manera negativa al proceso de enseñanza-aprendizaje y a la adquisición de las competencias requeridas en el mercado laboral. Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información, el uso de los juegos de simulación empresarial se presenta como una herramienta alternativa a los procesos de enseñanza tradicionales y ofrece una oportunidad para investigar si son herramientas eficaces desde el punto de vista pedagógico. El objetivo principal de esta investigación es analizar la influencia de los juegos de simulación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología empleada fue una revisión sistemática de literatura científica en la que se analizaron 52 artículos publicados desde enero de 2015 hasta abril de 2021, en las bases de datos Scopus, Web of Science, Google Académico, Academic Search Ultimate y E-journals. La validación incluyó criterios de inclusión y exclusión. Los hallazgos encontrados muestran que los juegos de simulación empresarial son instrumentos capaces de crear entornos de aprendizaje activos donde los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su formación.

Palabras clave: juegos de simulación, economía y empresa, motivación, aprendizaje activo y proceso de enseñanza.

ABSTRACT

In subjects related to economics, one of the problems that is evident is that most of the contents are transferred in a theoretical way and an adequate process of practical teaching is not carried out. This generates a motivation deficit in students that negatively affects the teaching-learning process and the acquisition of the skills required in the labor market. With the arrival of new information technologies, the use of business simulation games is presented as an alternative tool to traditional teaching processes and offers an opportunity to investigate whether they are effective tools from the pedagogical point of view. The main objective of this research is to analyze the influence of simulation games on the teaching-learning process. The methodology used was a systematic review of scientific literature in which 52 articles published from January 2015 to April 2021, in the Scopus, Web of Science, Google Academic, Academic Search Ultimate and E-journals databases were analyzed. Validation included inclusion and exclusion criteria. The results found show that business simulation games are instruments capable of creating active learning environments where students feel more motivated and committed to their training.

Keywords: simulation games, economics and business, motivation, active learning and teaching process.

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este trabajo de fin de máster [TFM, en adelante] es ofrecer un análisis sobre el grado de influencia que los juegos de simulación tienen en el aprendizaje de las asignaturas relacionadas con la economía y la empresa. Para profundizar sobre el tema planteado, realizaremos una revisión de la literatura relacionada con el uso de los juegos de simulación dentro del entorno educativo.

1.1. Justificación del tema

Actualmente vivimos inmersos en la cultura audiovisual, donde los medios digitales están presentes en todos los ámbitos de la vida cotidiana. Existe una conciencia creciente entre los responsables políticos, líderes empresariales y docentes de que el sistema educativo actual no proporciona a los estudiantes los conocimientos y las habilidades necesarias para afrontar los retos que plantea la sociedad del siglo XXI (Anderson et al., 2007). Por tanto, el desafío al que se enfrenta nuestro sistema educativo es transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje para proporcionar a los estudiantes las capacidades necesarias con las que puedan enfrentarse a un entorno digital repleto de información y en constante transformación (Montero y Gewerc, 2010). Para lograr este objetivo, es necesario cambiar la visión tradicional del sistema educativo y entender cómo las nuevas tecnologías pueden crear entornos de aprendizaje en los que el estudiante participe de manera activa en la construcción de su propio conocimiento (García, 2011).

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC, en adelante], ha cambiado por completo la percepción del aprendizaje y de la comunicación, y ha hecho necesario la búsqueda de nuevas prácticas educativas que impliquen, no sólo un cambio en la metodología docente, sino también en las herramientas y tecnologías usadas para poder hacer frente a los nuevos retos y problemas educativos, como el saber integrar y usar pedagógicamente estas tecnologías (Levis, 2008). Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2002), las TIC han proporcionado nuevos métodos beneficiosos para la educación y el desarrollo profesional. Además, constituyen eficaces soportes para el aprendizaje grupal y la construcción conjunta de conocimiento (García et al., 2017).

Los estudiantes de hoy en día se desenvuelven en un mundo donde se produce un uso generalizado de la tecnología, de las redes sociales y de los videojuegos para el ocio, la diversión y la interacción social, lo que está modificando sus necesidades y expectativas de aprendizaje (Cabero, 2007). A esta nueva generación, según Prensky (2010), se les ha denominado nativos digitales, nacidos entre principios de los años noventa e inicios de los dos mil, que ha crecido y se han formado inmersa-os en las nuevas tecnologías, en particular utilizando el lenguaje digital del juego por ordenador, vídeo e internet. Esta generación posee características psicológicas e ideológicas tales que exigen a los organismos educativos transformar su modelo pedagógico para atraerlos, motivarlos y retenerlos (Flores y Del Arco, 2013).

Resulta evidente que los estudiantes de ahora piensan y procesan la información de manera distinta a sus antecesores, lo que abre una brecha digital respecto a las anteriores generaciones, incluyendo a sus docentes (Hernández, 2017). Esta rotura generacional hace necesaria una reconstrucción de los métodos y contenidos actuales, donde se incluya lo digital y lo tecnológico, sin olvidar los valores para mantener la cohesión social (Reyes et al., 2020). Una de las estructuras capaces de responder a las nuevas necesidades y requerimientos de aprendizaje de esta nueva generación son los propios videojuegos y los juegos de ordenador (Méndez y Lacasa, 2015).

Desde esta perspectiva, es importante que nuestro sistema educativo diseñe herramientas que potencien los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de juegos educativos que simulen la realidad y proporcionen situaciones que motiven y permitan realizar innovaciones en los diferentes procesos de una empresa y mejorar la toma de decisiones en un entorno real (Escobar y Lobo, 2005). El juego aumenta el compromiso del alumnado en su formación como consecuencia de la mayor motivación que se genera al intentar lograr los objetivos y las metas que este plantea (López, 2016).

Es importante destacar que hoy en día los estudiantes ya no quieren ser receptores pasivos en el modelo de aprendizaje de transferencia de información, más bien quieren ser participantes activos en el proceso de aprendizaje (Coll et al., 2008).

Las metodologías activas aplicadas a las TIC permiten al alumnado construir su propio conocimiento mediante la superación de desafíos y resolución de problemas,

considerando siempre las experiencias previas de los individuos y permitiendo un aprendizaje basado en competencias (Batistello y Cybis, 2019).

Cada vez se reconoce más que el mundo de hoy requiere que los estudiantes sean capaces de trabajar en colaboración con otros, pensar de forma crítica y creativa, y reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje (Domínguez, 2009).

En definitiva, nos encontramos en una nueva era de aprendizaje digital, donde estamos en un proceso de transformación del aprendizaje transmitido al aprendizaje interactivo (Rondón et al., 2013).

Ante este nuevo escenario educativo, con ingente cantidad de estímulos externos, resulta interesante estudiar si los juegos de simulación ejercen una influencia positiva en el aprendizaje de las asignaturas relacionadas con la economía y empresa.

1.2. Planteamiento de investigación

Uno de los retos a los que se enfrentan los docentes en la actualidad es la escasez de interacción con el alumnado en las clases magistrales, lo que produce una falta de interés y concentración en los estudiantes que implica un menor aprovechamiento de las clases (García y Durán, 2019). La transmisión de ideas mediante las clases magistrales es un método pasivo que desfavorece el esfuerzo de los estudiantes para implicarse activamente en el proceso de aprendizaje y no facilita la adquisición de competencias, si es la única actividad que el estudiante desarrolla en su formación (Bové, 2013). Cada día se hace más evidente que el aprendizaje mediante la transmisión es importante, pero el aprendizaje a través del cuestionamiento sobre las hipótesis planteadas y la experimentación permite una comprensión más amplia y profunda (Morán, 2018).

La enseñanza y el aprendizaje de la economía es una de las tareas más importantes de la educación, puesto que evalúa la relación entre el consumo y la producción de bienes y servicios en un entorno de recursos finitos (Ermakova, 2017). Uno de los problemas actuales de la educación en ciencias económicas son las estrategias que utilizan los docentes para enseñar los contenidos, ya que la mayoría de ellos están estancados en métodos tradicionales que se han practicado durante muchos años y que no consiguen motivar al alumnado (Van Wyc, 2016). El empleo de estos métodos educativos es una de las razones más frecuentes del bajo rendimiento académico del

alumnado que estudia economía debido a la falta de atención que estos producen en ellos al considerarlos rutinarios y repetitivos (Aranda y Bustinza, 2016).

Algunos estudios demuestran que las asignaturas de economía, en comparación con otras, han sido más lentas a la hora de adaptar metodologías más allá de las tradicionales porque, en general, ha habido poco esfuerzo por utilizar técnicas alternativas (Ongeri, 2017; Watts y Becker, 2008). Watts y Becker (2001), apuntan que los estudiantes de economía obtienen efectos motivadores y retienen mejor la información cuando participan activamente durante las clases. Berková y Krejcová (2016), sugieren que para los estudiantes con un coeficiente intelectual medio es necesario trabajar con una combinación de métodos tradicionales y activos, mientras que los que tiene coeficientes intelectuales por encima de la media recomiendan métodos más activos puesto que estos últimos están más motivados por desarrollar pensamiento. Para estos autores la motivación es uno de los temas más importantes de la educación y puede ayudar de manera significativa a la efectividad del proceso educativo, donde el docente juega un papel fundamental como fuente de estímulo. Según Millmow (2003), la disminución del interés del alumnado por estudiar economía se debe a la falta de coherencia que perciben los estudiantes entre los conocimientos adquiridos durante su formación y los que realmente se necesitan en el mundo empresarial.

La tecnología aplicada a la enseñanza de economía proporciona un entorno pedagógico activo mediante el cual se produce una participación directa del estudiante en el proceso de aprendizaje, así como una interacción con el docente, compañeros y el mundo exterior (Nguyen y Trimarchi, 2010). En la práctica, esto se traduce en una necesaria reformulación de los procedimientos educativos de aula más habituales a favor de aquellos que faciliten el desarrollo de habilidades junto con el aprendizaje de conceptos (Pérez et al., 2004). Para Moncini y Pirela (2021), los estudiantes de ahora tienen habilidades en el uso de la tecnología, lo que demanda cambios inmediatos en los procesos educativos tradicionales que exigen una adaptabilidad y flexibilidad en los docentes en el manejo de recursos tecnológicos que promuevan el desarrollo de actividades estimulantes que permitan el alcance de las metas educativas establecidas.

Las estrategias pedagógicas centradas en el juego generan aprendizajes significativos y permiten al alumnado la comprensión de la materia mediante la diversión,

reflexión y compromiso (Caicedo, 2019). Para Morales (2019), estas herramientas interactivas suponen para los estudiantes una mejor comprensión de conceptos difíciles de explicar con la metodología tradicional. Según Hernández (2008), existen investigaciones que afirman que los docentes que usan el constructivismo como metodología didáctica fomentan el uso de ordenadores, mientras que los docentes tradicionales, que no promueven la tecnología, limitan a los estudiantes a que tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad. En opinión de Gross (2002), el uso de la tecnología desde un enfoque constructivista permite colocar al estudiante como diseñador, aprendiz reflexivo y miembro de una comunidad de aprendizaje, lo que al mismo tiempo mejora la formación necesaria para vivir en la sociedad actual.

La evolución de las TIC ha hecho que el uso de simuladores empresariales en entornos educativos haya alcanzado mayores niveles de difusión y uso (Arias et al., 2008). En una primera aproximación hacia esta afirmación, encontramos que existen evidencias recientes que han demostrado que el uso de juegos de simulación empresarial en la educación tiene efectos positivos en el aprendizaje (Geithner y Menzel, 2016). Según estos autores, estos juegos representan una revolución educativa que proporcionan a los estudiantes y a los docentes una herramienta pedagógica que facilita un aprendizaje activo basado en la resolución de problemas. Para Tetik et al. (2018), los tipos de aprendizaje que se pueden asociar a estos juegos son el aprendizaje activo, colaborativo y constructivista, y definen al aprendizaje activo como un método en el que los estudiantes captan los conocimientos mediante el descubrimiento. Según Matute y Melero (2016), las simulaciones estimulan la motivación del estudiante por aprender, aumentan su implicación con la tecnología y mejoran la adquisición de competencias. Por otro lado, Lainema y Nurmi (2006), afirma que son un método de formación efectivo que permite satisfacer las competencias demandadas en el mundo empresarial moderno.

En base a todo lo anterior, la cuestión clave planteada en esta revisión bibliográfica es si los juegos de simulación son una herramienta pedagógica capaz de aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de las asignaturas relacionadas con la economía y la empresa y de colocar al alumno como protagonista de su propia experiencia de aprendizaje, permitiéndole adquirir las competencias clave para el desarrollo personal, social y profesional.

2. MARCO TEÓRICO

2.2. Desarrollo teórico y científico de la cuestión

Si establecemos una primera aproximación a la definición de juego, Madej (2016) señala: “el juego es omnipresente en la sociedad y se remonta a la antigüedad. Desde temprana edad, involucra a los humanos cognitiva, física, afectiva y socialmente, y ahora se ve como fundamental para el desarrollo humano” (p.7).

Desde sus orígenes, filósofos clásicos como Aristóteles (384 a.C.) y Platón (427 a.C.), ya concedían una gran importancia al aprendizaje mediante el juego en edades infantiles porque, según ellos, el juego era importante para preparar a los niños para la edad adulta (Cuellar et al., 2017).

Actualmente, el juego se ha estudiado e interpretado conforme a los nuevos planteamientos teóricos que han surgido de la psicología, lo que hace necesario recordar las contribuciones de las teorías de Piaget (1951), Vygotsky (1966) y Ausubel (1968) al constructivismo.

Para Piaget (1951-1971, citado en Ferrer, 2015), el juego se divide en etapas de desarrollo cognitivo, y es a partir de ahí cuando los niños logran asimilar la realidad. Para este autor, las cualidades del juego evolucionan gradualmente a medida que evoluciona el niño, adquiriendo una función adaptativa que genera la comprensión del contexto, construcción del significado e inserción social. Sus aportes al constructivismo se basan en la asimilación y la acomodación. Piaget (1971) coloca al docente como guía y orientador en el proceso de construcción del aprendizaje, en el cual el alumnado participa de manera activa adquiriendo estructuras internas cada vez más complejas.

Vygotsky¹ (1966, citado en Montealegre, 2014), define el juego como una actividad en la que se produce una interacción entre sujetos dentro de un entorno sociocultural al mismo tiempo que se origina un desarrollo cognitivo. Por lo tanto, la construcción del conocimiento nace a partir de esta interacción social. En su opinión, el deseo de saber y de aprender es lo que impulsa al juego, y éste, a su vez, es una fuente de desarrollo, entendiendo que las situaciones imaginarias eran Zonas de Desarrollo Próximo [ZDP, en

¹ El psicólogo del desarrollo ruso Lev Vygotsky (1896-1934) formuló sus teorías iniciales sobre el desarrollo infantil en las décadas de 1920 y 1930. Sus teorías no se publicaron en la URSS hasta después de su muerte en 1934. Fueron suprimidos durante 20 años y no se dieron a conocer en Occidente hasta el 1960-1970 (Montealegre, 2014).

adelante] que trabajan como guía en el desarrollo del niño. Esta zona es un área de exploración para la que el estudiante está preparado cognitivamente, pero que necesita de interacción social para ejercitarse plenamente. Esta interacción viene de manos del docente, que acompaña, de manera progresiva y gradual, al estudiante en su proceso de aprendizaje hasta la obtención total del conocimiento.

Ausubel (1968), afirma que mediante el juego los individuos mezclan los conocimientos previos con los conocimientos nuevos en la ZDP que definió Vygotsky (1966). Estos dos autores entienden que la interacción en el juego con personas con más conocimiento impulsa la construcción de conocimientos.

Ante las nuevas situaciones creadas por las TIC, estas teorías se presentan como parciales y requieren otras nuevas (Cabero y Llorente, 2015). Zamora (2001) y Almeida et al. (2015), enmarcan las simulaciones dentro del ciclo experiencial de Kolb (1984), en el que el aprendizaje es un proceso por medio del cual se construye conocimiento a través de la reflexión de la experiencia. Según estos autores, la simulación se basa en una reproducción de una situación real en la que el jugador necesita pensar, aplicar, experimentar y deducir, por lo que estaría aprendiendo por experimentación.

El aprendizaje experiencial tiene su fundamento en el constructivismo, retoma los aportes de Piaget (1951) y Vygotsky (1966), pues pretende construir conocimiento y significado a través de las experiencias en el mundo real y la reflexión sobre estas (Gleason y Rubio, 2020).

Por otro lado, la taxonomía de Bloom (2001) para la era digital incorpora los videojuegos y las simulaciones como elementos digitales que contribuyen a la profundización del conocimiento a través de la aplicación, dentro de las habilidades de pensamiento de orden superior (Churches, 2008). Según Miller et al. (2010), los simuladores siguen el modelo de Bloom (2001) porque permiten un aprendizaje lineal y jerárquico, en el que el conocimiento, la comprensión y la aplicación ocurren antes de que los estudiantes puedan participar en un aprendizaje más sofisticado y creativo, como el análisis, la síntesis y la evaluación.

Desde su enfoque conectivista, Siemens (2004), en su teoría de aprendizaje para la era digital, basa el aprendizaje en la posibilidad de establecer nodos de conexión en una red activa que permite al estudiante interactuar con diversos sujetos y crear su propio

conocimiento. Este sistema ofrece al alumnado el control para explorar sus objetivos de aprendizaje (Gutiérrez et al., 2011).

2.3. Principales líneas de investigación

Las técnicas de simulación han sido utilizadas a lo largo de la historia para comprender el comportamiento de entornos complejos y difíciles de estudiar, y su definición tiene múltiples acepciones en función del entorno donde se utilice, pero a nivel general, puede definirse como la generación de modelos reales en escenarios controlados y aplicables a cualquier área de conocimiento (Mafla et al., 2000). Como instrumento didáctico aplicado a la enseñanza de la economía, se puede clasificar como un conjunto de reglas económicas que sirven para poner en práctica teorías, conceptos y técnicas (Ben-Zvi, 2010).

Esta herramienta es un potente instrumento para la enseñanza, ya que rompe con el método educativo tradicional y coloca al estudiante en un entorno de aprendizaje activo que lo acerca a la realidad del mundo económico y empresarial (Florijan y Prović, 2014). De esta forma, los juegos de simulación con fines educativos se enmarcan en el contexto de juego serio porque están diseñados con el objetivo de generar entornos de aprendizaje activos y significativos sin fines de entretenimiento (Ratan y Ritterfeld, 2009).

El uso de juegos de simulación como estrategia docente para el aprendizaje de materias relacionadas con la economía se remonta a 1957, cuando se usó el primer simulador de negocios en una clase en la Universidad de Washington (Watson, 1981, citado en Teach y Murff, 2008). Según estos autores, entre los años 1957 y 1961, el uso de juegos empresariales como herramienta pedagógica fue aumentando de manera considerable y se llegaron a construir 197 juegos orientados a los negocios.

Según Faria (1998), una de las principales ventajas de la simulación respecto a los métodos tradicionales de enseñanza se encuentra en que en un entorno dinámico es posible modificar los parámetros del juego hasta encontrar la situación deseada, de manera que los estudiantes pueden enfrentarse al problema de forma repetitiva hasta apropiarse del conocimiento.

Actualmente, los simuladores empresariales como apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje significativo han ido aumentando considerablemente, sobre todo

en el ámbito tecnológico, donde el entretenimiento juega un papel privilegiado (Gonzalez y Zernuzzi, 2009; Arias et al., 2008). Según Neville y Adam (2003), la principal razón de su popularidad está asociada a la visión de que los juegos de negocios son instrumentos que permiten a los estudiantes aprender de experiencias lúdicas que toman a los participantes como actores centrales del proceso de aprendizaje. Siguiendo esta línea, se ha demostrado que las simulaciones son una herramienta de aprendizaje amena, que fomenta la participación activa y colaborativa, y que contribuye a la mejora del razonamiento crítico, de la reflexión y del pensamiento metacognitivo y de orden superior (Vlachopoulos y Makri, 2017). Según Castro (2008), permiten al alumnado llegar hasta el conocimiento mediante el aprendizaje por descubrimiento a través de la exploración, la deducción y el desarrollo de habilidades de investigación y resolución de problemas, pues se presenta un modelo o entorno dinámico que permite a los estudiantes su observación y modificación, de manera inductiva o deductiva, mediante la manipulación.

El uso de simuladores de empresa permite llevar a cabo metodologías activas de aprendizaje que sitúan al estudiante como protagonista y lo involucran directamente en un proceso participativo y reflexivo, principalmente experimental, donde el docente pasa a tener un papel de guía u orientador, y no como fuente de información (Chamorro et al., 2015). Rodríguez y Ramírez (2014), destacan la corriente constructivista de los juegos de simulación, en la que los estudiantes aprenden por sí mismos a través de la metodología de aprendizaje: aprender haciendo, en contra de las técnicas más tradicionales de memorización que desmotivan al alumnado y no despiertan su interés. Algunas veces se consigue un aprendizaje natural, que se realiza sin un conocimiento teórico previo, donde se trabaja por error y rectificación, y finalmente se aprende (Rodríguez, 2013).

El aprendizaje por cuestionamiento y experimentación permite a los estudiantes una comprensión más amplia y profunda del conocimiento que el aprendizaje a través de la transmisión, por lo que hoy en días resulta más relevante (Bacich et al., 2018). Según Baena (2019), el uso de simulaciones empresariales permite llevar a cabo un aprendizaje experiencial que acerca al alumnado al mundo profesional permitiendo que desarrolle habilidades comunicativas y diferentes competencias, tales como el trabajo en equipo, la capacidad de análisis y la resolución de problemas con el fin de formar a los

profesionales que demanda el mercado laboral. Esta herramienta de aprendizaje se propone como un medio viable y alternativo para el docente, además de eficaz en el desarrollo de competencias (Costin et al., 2019).

Según Cataldi et al. (2013), cuando las simulaciones son utilizadas antes de que los estudiantes adquieran conocimientos, éstos aprenden a desarrollar la intuición, lo que les permite tomar decisiones de manera rápida y efectiva, ayudando al desarrollo natural del proceso de aprendizaje, en cambio, cuando se utiliza después, el alumnado tiene la oportunidad de aplicar lo aprendido o mejorar su comprensión.

A pesar de que la literatura reconoce que la simulación mejora el aprendizaje, existen críticas que subrayan que no hay una relación unívoca entre el uso de estos métodos y el logro de aprendizaje. Según la opinión de Hernández y Serradell (2018), el diseño de esta herramienta y cómo se utiliza por parte de estudiantes y docentes es muy importante para su resultado, porque permite detectar y corregir problemas de información durante la simulación y, por lo tanto, se pueden identificar las habilidades que no se están desarrollando adecuadamente por parte de los estudiantes. De hecho, es probable que el uso de estos enfoques sin una perspectiva de enseñanza adecuada puede conducir a un contexto pedagógico que dificulte que el alumnado adquiera los conocimientos y competencias esperadas (Léger et al., 2011). En tal sentido, los ciclos de aprendizaje a través de simulaciones necesitan de otras actividades sincrónicas adoptadas mediante métodos pedagógicos tradicionales para producir un efecto incremental en la adquisición de conocimientos y habilidades (Tao et al., 2009).

Otro obstáculo importante para la enseñanza es la falta de simuladores adecuados que se ocupen de la materia del curso y la simplificación de la realidad (Blazic et al., 2012). Esta situación puede dar ideas erróneas sobre los problemas reales en el mundo empresarial, por lo que el desarrollo de un juego de simulación cualitativo exige una planificación adecuada y una inversión importante, tanto en términos de tiempo, como de capital humano y de recursos económicos (Zoroja, 2013).

Por otro lado, una simulación efectiva requiere de docentes que tengan los conocimientos y las destrezas necesarias para utilizar esta técnica y así conseguir estimular la motivación y la responsabilidad de los estudiantes en ambientes no competitivos con roles de participantes bien definidos (Urra et al., 2017).

3. METODOLOGÍA

3.1. Problema de investigación y objetivos

La revisión bibliográfica que a continuación se presenta es importante para atender las necesidades educativas que se presentan con la llegada de la sociedad de la información. Como ya se ha dicho, la desmotivación de los estudiantes por el aprendizaje de las asignaturas relacionadas con la economía y empresa viene provocada, en parte, por la aplicación de metodologías educativas tradicionales en las que el docente no proporciona un entorno adecuado para el desarrollo de metodologías activas de aprendizaje. De la misma manera, tampoco hay que olvidar que existe una percepción generalizada entre los estudiantes de una falta de coherencia entre los conocimientos adquiridos y los que realmente se necesitan en el mundo empresarial. Estos dos hechos suponen un freno a los logros educativos actuales, lo que hace necesario el empleo de nuevas metodologías pedagógicas más activas que despierten el interés del alumnado por aprender y en las que los contenidos se ajusten a las competencias demandadas por el mercado laboral.

Según lo expuesto, se plantea el interrogante sobre si el uso de juegos de simulación en el aula puede provocar los estímulos necesarios para despertar el interés del alumnado en el estudio de la economía e impulsar aprendizajes activos que permitan alcanzar tanto las competencias académicas, como las profesionales y laborales.

A partir de este planteamiento, el objetivo general de esta investigación es averiguar si la aplicación de juegos de simulación en el aula son una herramienta pedagógica útil que lleva a motivar al estudiante en el aprendizaje de las ciencias económicas y empresariales.

En cuanto a los objetivos más específicos, tenemos:

- Conocer si el uso de juegos de simulación empresarial en el aula permite llevar a cabo un aprendizaje activo entre los estudiantes.
- Confirmar la adquisición de competencias y habilidades laborales y profesionales mediante el uso de estos simuladores.
- Identificar la manera de aplicar esta herramienta por parte de los docentes.
- Determinar las causas de la escasa aplicación en entornos educativos.
- Analizar los problemas de emplear juegos de simulación en el aula.

3.2. Planteamiento de la investigación

- **Estrategias de búsqueda**

Con la finalidad de dar respuesta a los interrogantes plantados anteriormente, vamos a desarrollar una investigación sistemática de literatura científica a través de los criterios de búsqueda que a continuación se presentan:

- Bases de datos empleadas

Para la localización de los documentos bibliográficos empleados en nuestra investigación, se ha llevado a cabo una búsqueda a través de las siguientes bases de datos: Dialnet; Scopus; Web of Science; Google Académico; Academic Search Ultimate; y E-journals.

- Palabras clave, frases de búsqueda y operadores booleanos

Con la finalidad de ampliar, limitar o definir nuestra búsqueda, se han hecho servir los operadores booleanos AND y OR. El uso de estos operadores nos ha permitido conectar de forma lógica los términos que a continuación se muestran: juegos; simulación; empresa; aprendizaje; enseñanza; estrategias de enseñanza; economía; educación; competencias; habilidades.

La combinación de palabras clave más empleada con el uso de booleanos ha sido: Business simulator games AND: education OR/AND school AND learning OR/AND teaching AND classroom OR/AND education system; AND skills OR/AND competence OR knowledge.

A fin de aumentar o definir más nuestros campos de búsqueda, se han utilizado las siguientes frases: juegos de simulación para el aprendizaje de economía y empresa; aprendizaje activo a través de los juegos de simulación empresarial; juegos de simulación empresarial en el aula; juegos de simulación empresarial como práctica educativa; aplicación de los juegos de simulación empresarial en el aula; problemas en la aplicación de los juegos de simulación empresarial; competencias y habilidades empresariales en los juegos de simulación empresarial.

Tanto las palabras clave como las frases de búsqueda se han traducido al inglés por ser la lengua más utilizada y permitir ampliar las dimensiones de exploración.

3.3. Criterios de inclusión y exclusión

En este apartado se presenta de manera ordenada y detallada el proceso de cribado que se ha llevado a cabo en nuestra búsqueda bibliográfica.

Los criterios iniciales de inclusión han sido establecidos con un intervalo de tiempo de cinco años, pero debido a la escasez de artículos encontrados con fecha de publicación 2021, se ha decidido centrar la investigación en los trabajos divulgados a partir del año 2015. Esto se ha hecho con la finalidad de proporcionar a nuestra revisión un enfoque de lo más actual posible, partiendo de una base teórica suficientemente robusta.

Los idiomas utilizados para la búsqueda de la literatura relacionada con esta investigación han sido el inglés, el portugués y el español. En primer lugar, la razón por la que se ha decidido añadir artículos en lengua inglesa es porque la mayoría de literatura referente al tema objeto de estudio está escrita en este idioma. En segundo lugar, se ha visto conveniente adherir investigaciones escritas en portugués, ya que se ha encontrado una base literaria bastante amplia de la cuestión tratada en nuestro trabajo. Finalmente, se han utilizado artículos en español por ser nuestra lengua materna y resultar más fácil de extraer y contextualizar las principales ideas.

En cuanto a la tipología de publicación, se han excluido de nuestra búsqueda: tesis doctorales, trabajos no científicos, conferencias, congresos y libros.

Debido a la carencia de información actual respecto al tema de estudio, no se ha considerado oportuno ordenar las búsquedas por índice de impacto o relevancia, puesto que, si se hubiese seguido este criterio académico, no se hubiera encontrado suficiente literatura académica para desarrollar nuestro trabajo.

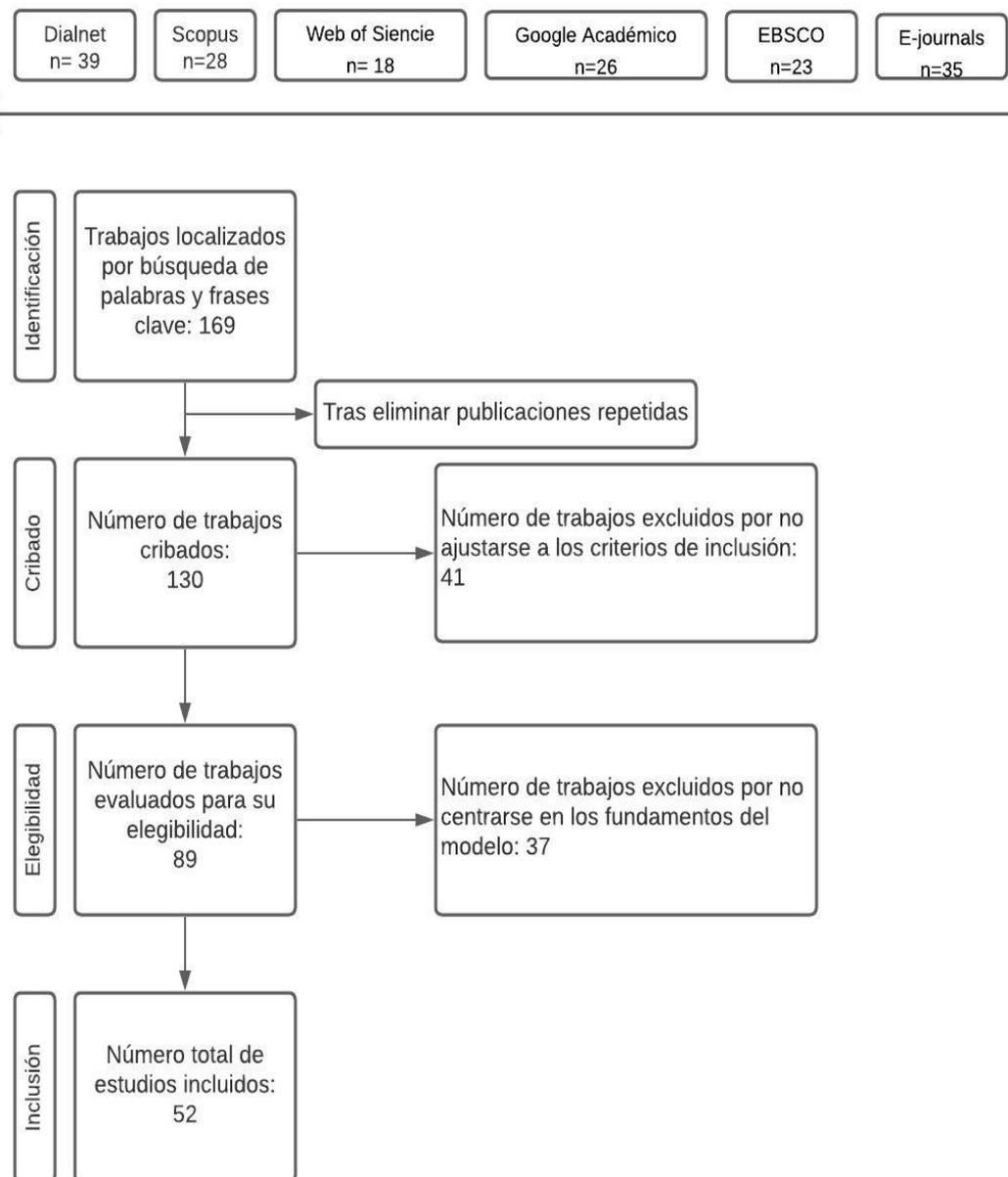
La metodología empleada en esta investigación ha sido cualitativa, ya que se ha tenido como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno sin ningún tipo de análisis estadístico (Mira et al., 2004).

Se han incluido sólo los artículos que reporten investigación sobre aspectos relacionados con el ámbito académico. Para esto se han seleccionado áreas relacionadas con: economía y empresa; gestión empresarial y contabilidad; econometría y finanzas; psicología y educación; educación e investigación educativa; y ciencias básicas y experimentales. Todo lo que queden fuera de este espacio se descarta.

3.4. Selección de los resultados y diagrama de flujo

Figura 1

Diagrama de flujo para la búsqueda sistemática



Elaboración propia

- **Selección de resultados**

La revisión literaria principal se ha llevado a cabo en marzo del 2021, aunque en mayo se ha ampliado la búsqueda para tratar de actualizar los contenidos y añadir alguna publicación más reciente. Todo esto se ha hecho con el objetivo de seleccionar aquellos artículos que contienen información relevante sobre los aspectos planteados en nuestra investigación. La búsqueda inicial ha arrojado un resultado de 169 documentos. Tras eliminar publicaciones repetidas, han quedado 130 artículos, de los que 41 no han sido validados por no ajustarse a los criterios de inclusión previamente establecidos. Del total de 89 referencias bibliográficas revisadas, se han descartado 37 artículos porque se ha considerado que no atienden al tema objeto de estudio y no aportan información relevante a nuestro trabajo.

A continuación, y como resultado del proceso de cribado previamente definido, mostramos los 52 artículos seleccionados para el desarrollo de nuestra investigación:

Tabla 1

Selección final de artículos científicos

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Alfonso, J.M., Boaventura, R.D., López, N.F. y Ribeiro, J.P.	SimpEmp: A Game Simulation in Management Teaching.	2016
Bell, R. y Loon, M.	The impact of critical thinking disposition on learning using business simulator.	2015
Bitrián, P., Buil, I. y Catalán, S.	Flow and business simulation games: a typology of students.	2018
Brazhkin, V.	Students' Perceptions of Learning in an Online Multiround Business Simulation Game: What Can We Learn from Them?	2019
Buil, I., Catalán, S. y Martínez, E.	Exploring students' flow experiences in business simulation games.	2017
Butzque, M.A. y Alberton, A.	Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem	2017

Tabla 1 (cont.)

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Calabor, M.S., Mora, A. y Moya, S.	Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico.	2018
Catalán, S. y Martínez, E.	Favorecer el “estado del Flow”: la clave de los juegos de simulación empresarial.	2018
Catalán, S., Buil, I. y Matínez, E.	Engagement in business simulation games: A self-system model of motivational development.	2020
De Araújo, S.A., de Barros, D.F., da Silva, E.M. y Cardoso, M.V.	Applying computational intelligence techniques to improve the decision making of business game players.	2018
De la Torre, R., Onggo, B.S., Corlu, C.G., Nogal, M. y Juan, A.A.	The role of simulation and serious games in teaching concepts on circular economy and suitable energy.	2021
Dos Santos, H.R. y Murillo, O.	The Use of business games at different educational levels: integration, practice and research involving undergraduate and graduate management students.	2019
Farashahi, M. y Tajeddin, M.	Effectiveness of teaching methods in business education: A comparison study on the learning outcomes of lectures, case studies and simulations.	2018
Fitó, A., Hernández, B. y Serradell, E.	The effect of competences on learning results an educational experience with a business simulator.	2015
García, M. A., Gónzale, E.S. y Pedroza, E.	El uso de simuladores como herramienta de apoyo para la enseñanza de la Estrategia de Negocios en la Educación Superior.	2018
Garizurieta, J., Muñoz, A.Y., Otero, A.D. y González, R.B.	Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación superior.	2018

Tabla 1 (cont.)

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Gatti, L., Ulrich, M. y Seele, P.	Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes.	2019
Goi, C.L.	The use of business simulation games in teaching and learning.	2019
González, E., Almeida, M. y Maquiera, G.C.	El software empresarial como tecnología para el aprendizaje y el conocimiento: un enfoque experiencial.	2020
Hernández, A.B., Perera, A. y Serradell, E.	Applying learning analytics to students' interaction in business simulation games. The usefulness of learning analytics to know what students really learn.	2019
Hernández, A.B., Serradell, E. y Fitó, A.	Students' perception of the impact of competences on learning: An analysis with business simulations.	2019
Hughes, S. y Scholtz, F.	Increasing the impact of a business simulation: The role of reflection.	2015
Lacruz, J.A.	Simulation and learning dynamics in business games. learning using business simulations.	2017
Levant, I., Coulment, M., y Sandu, R.	Business simulation as an active learning activity for developing soft skills.	2016
Liao, Y.W., Huang, Y.M. y Wang, Y.S.	Factors Affecting Students' Continued Usage Intention Toward Business Simulation Games: An Empirical Study.	2015
Lin, H.H., Yen, W.C. y Wang, Y.S.	Investigating the effect of learning method and motivation on learning performance in a business simulation system context: An experimental study.	2018

Tabla 1 (cont.)

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Lohmann, G., Pratt, M.A., Benckendorff, P., Strickland, P., Reynolds, P. y Witelaw, P.A.	Online business simulations: authentic teamwork, learning outcomes, and satisfaction.	2019
Mc Namara, S. y Mc Namara, A.	Authentic simulated startups: Bringing the real world into the classroom.	2019
Murillo, O. y Da Silva, N.H.	Business Games and Stock Market: An analysis of students' learning in a Business Administration course.	2020
Pando, J., Periañez, I. y Cjarterina, J.	Business simulation games with and without supervision: An analysis based on the TAM model.	2016
Pászto, V., Pánek, J., Glas, R. y Van Vught, J.	Spationomy Simulation Game- Playful Learning in Spatial Economy Higher Education.	2021
Peng, J. y Abdullah, I.	Building a market simulation to teach business process analysis: effects of realism on engaged learning.	2018
Pérez, J.F., Ángel, J.P., Acevedo, J.D. y Ortiz, P.	Aprendizaje significativo a partir de un juego de simulación: comparativo entre mercadeo y finanzas.	2018
Peterková, J.	How to lead economics and business students to creativity with managerial simulation games?	2017
Pinto, E.L. y Alvarenga, M.	Análise da implementação de um programa vivencial em gestão de projectos em cursos universitários.	2018
Prado, A.M., Arce, R., López, L.E., García, J. y Pearson, A.A.	Simulations Versus Case Studies: Effectively Teaching the Premises of Sustainable Development in the Classroom	2020
Riebenbauer, E. y Stock, M.	Design is our Success – the Importance of Modeling a Virtual Enterprise.	2015

Tabla 1 (cont.)

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Rogmans, T.	Effective Use of Business Simulation Games in International Business Courses.	2016
Rogmans, T. y Azaba, W.	The Impact of International Business Strategy Simulation Games on Student Engagement	2019
Schmuk, R.	Teaching Strategic Management by Business Simulation Games.	2016
Scott, D., Underwood, J. y Thakur, R.	Factors contributing to cognitive absorption grounded learning effectiveness in a competitive business marketing simulation.	2017
Tadeusz, P.	Prospective impact of business simulation gaming on the public sector management.	2020
Tamás, A. y Koltai, T.	Applying dea for performance evaluation in business simulation games.	2020
Tao, Y. H., Yeh, R.C. y Hung, K.C.	Validating the Learning Cycle Models of Business Simulation Games via Student Perceived Gains in Skills and Knowledge.	2015
Tutida, L.	Jogos de empresa: o uso da tecnologia como ferramenta de aprendizado.	2017
Urquidi, A.M. y Tamarit, C.	Meaningful learning in business through serious games.	2017
Velasco, M., Mesías, M. y Medina, P.	Business Simulator as Bussines Teaching-Learning Strategy.	2020
Vos, L.	Simulation games in business and marketing education: How educators assess student learning from simulations.	2015
Wang, Y.Y., Wang, Y.S. y Jian, S.E.	Investigating the determinants of student's intentions to use business simulation games.	2020
Wolfe, J.	Assuring Business School Learning with Games.	2016

Tabla 1 (cont.)

AUTOR	TÍTULO	AÑO
Zulfiqar, S., Al-reshidi, H.A., Al Morteri, M.A., Feroz, H.M.B., Yahya, N. y Al-Rahmi, W.M.	Understanding and Predicting Students' Entrepreneurial Intention through Business Simulation Games: A Perspective of COVID-19.	2021
Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz, K. y Kaleem, M.	An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities.	2019

Elaboración propia

4. RESULTADOS

A continuación, se muestran los resultados obtenidos después de realizar una clasificación exhaustiva de los artículos en función de los diferentes objetivos que se han planteado en este trabajo.

Los resultados se agrupan en cinco tablas en las que los autores seleccionados han obtenido conclusiones relevantes en sus investigaciones en torno al tema tratado en el estudio. Es conveniente destacar que algunos artículos se han elegido e incluido en varias tablas porque sus resultados abordan diferentes cuestiones propuestas en este trabajo.

En primer lugar, en cada tabla los autores se ordenan por el índice de impacto de sus publicaciones. Se ha visto conveniente utilizar este criterio objetivo para su organización porque, a pesar de que este índice no mide la calidad de los artículos, nos permite evaluar la importancia relativa de las publicaciones dentro del mismo campo de estudio. Cuando esta pauta de jerarquización no se ha podido seguir por encontrar artículos con el mismo número de citas, se ha decidido aplicar un orden en función de nuestro juicio personal según la relevancia de las aportaciones de dichas investigaciones.

Se ha creído oportuno mostrar las tablas en horizontal porque la cantidad de datos presentados no permite seguir la estructura hasta ahora utilizada y queda más visual.

En la tabla 2 se muestran los resultados de los artículos que hacen referencia al uso de los juegos de simulación empresarial como herramienta pedagógica útil para aumentar la motivación de los estudiantes en las clases de economía y empresa.

Tabla 2

Selección de artículos relacionados con la motivación de los estudiantes en el aula

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Prado, A.M., Arce, R., López, L.E., García, J. y Pearson, A.A.	2019	Revista	Comparar la efectividad de una simulación con un método basado en casos.	Cuantitativa: Encuesta.	195 estudiantes.	Son una herramienta divertida que involucra al estudio y son más efectivas que el estudio de casos.	Las simulaciones activan un componente emocional que mejora el proceso de aprendizaje.
Urquidi, A.M. y Tamarit, C.	2017	Revista	Proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de las simulaciones empresariales.	Cualitativa: Cuestionario escala Linkert.	58 estudiantes.	Los estudiantes tienen la percepción de que su aprendizaje es activo con las simulaciones.	Las simulaciones facilitan el aprendizaje y contribuyen a la motivación y la concentración.
Alfonso, J.M., Boaventura, R.D., López, N.F. y Ribeiro, J.P.	2016	Artículo	Comprobar si el uso del simulador empresarial facilita el aprendizaje de los estudiantes y mejora la adquisición de competencias.	---	---	Los estudiantes asumen el papel central en el proceso de aprendizaje, se aproximan a la realidad profesional y adquieren las competencias de la asignatura.	El uso de la simulación empresarial motiva a los estudiantes en el aprendizaje.
Peterková, J.	2017	Revista	Determinar si los juegos de simulación utilizados en el proceso de enseñanza en economía son populares, impopulares, útiles o inútiles.	Cualitativa: cuestionario.	111 estudiantes.	La mayoría de los estudiantes cree que los juegos de simulación son beneficiosos para sus estudios posteriores y su futura carrera.	La enseñanza basada en experiencias prácticas a través del juego hace que el proceso pedagógico sea muy interesante y entretenido.
García, M. A., González, E.S. y Pedroza, E.	2018	Revista	Conocer la contribución de los simuladores a mejorar la transmisión del conocimiento y el desarrollo de habilidades.	Cuantitativa: Encuesta.	105 estudiantes.	La mayoría de los estudiantes valoraron la simulación como mejor método de enseñanza-aprendizaje.	La aplicación de los juegos de simulación en el aula motiva al estudiante y se divierte aprendiendo.

Tabla 2 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Tutida, L.	2017	Revista	Analizar la aplicación de conocimientos adquiridos durante las clases mediante la utilización de un simulador.	Cualitativa: Cuestionario estructurado.	61 estudiantes.	Durante la simulación, la mayoría de los participantes se sienten motivados y permite unir la teoría con la práctica.	Los estudiantes se sienten motivados y satisfechos durante el uso del simulador.
Pászto, V., Pánek, J., Glas, R. y Van Vught, J.	2021	Revista	Comprobar si la simulación aumenta el conocimiento interdisciplinario de los estudiantes.	Cualitativa: Cuestionario.	60 estudiantes.	El aprendizaje basado en simulación es más lúdico y experimental que los métodos de enseñanza tradicionales.	El entorno competitivo sirve como factor motivacional.

Elaboración propia

Seguidamente, en la tabla 3, se ilustra la selección de artículos en los que sus autores muestran las pautas a seguir por parte de los docentes para aplicar los juegos de simulación en el aula de manera adecuada.

Tabla 3

Selección de artículos relacionados con la aplicación de los simuladores en el aula

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Vos, L.	2015	Revista	Proporciona ideas para que los docentes desarrollen su evaluación.	Cualitativa: 35 encuestas y 8 entrevistas.	43 docentes.	Mejorar la práctica de la evaluación mejora los resultados de los estudiantes.	En la simulación los docentes deben de aplicar prácticas de evaluación auténtica.
Gatti, L., Ulrich, M. y Seele, P.	2019	Revista	Conocer el resultado de la simulación sobre el aprendizaje cognitivo y afectivo de los estudiantes.	Cualitativa: Encuesta.	54 estudiantes	La motivación juega un papel central en los resultados de aprendizaje de los estudiantes.	Los docentes deben desarrollar estrategias para aumentar la motivación de los participantes.
Pando, J., Periañez, I. y Cjarterina, J.	2016	Revista	Estimar el grado de aceptación de los estudiantes de la formación mediante simulación.	Cualitativa: Encuesta.	131 estudiantes	Los resultados confirman una fuerte relación entre la facilidad de uso y la actitud positiva hacia el uso del simulador.	El conocimiento del uso de esta herramienta por parte del docente puede mejorar la actitud de los estudiantes.

Tabla 3 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Hernández, A.B., Perera, A. y Serradell, E.	2019	Revista	Conocer el proceso de aprendizaje desarrollado por la interacción durante la simulación.	Cuantitativa. Cuestionario.	442 Estudiantes.	La incertidumbre, la interacción, la comunicación, la toma de decisiones y la gestión del tiempo mejoran los resultados de aprendizaje.	Los docentes deben de motivar el trabajo colaborativo, la comunicación fluida y promover roles activos.
Wolfe, J.	2016	Revista	Examinar el grado en que el juego de simulación empresarial es válido para el aprendizaje.	Cuantitativa: Encuesta.	836 estudiantes.	Los estudiantes que están comprometidos e involucrados lograron resultados de aprendizaje.	Los docentes deben asegurar que los estudiantes estén comprometidos.
Tao, Y. H., Yeh, R.C. y Hung, K.C.	2015	Revista	Determinar el efecto de los juegos de simulación sobre el aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	43 estudiantes.	Los juegos de simulación empresarial producen ganancias incrementales en conocimientos y habilidades.	Se requieren ciclos de aprendizaje con diferentes actividades.
Prado, A.M., Arce, R., López, L.E., García, J. y Pearson, A.A.	2019	Revista	Comparar la efectividad de una simulación con un método basado en casos.	Cuantitativa: Encuestas.	195 estudiantes.	Las simulaciones son más efectivas que el estudio de casos.	Los docentes deben incluir objetivos adecuados y una debida explicación de los resultados observados.
Scott, D., Underwood, J. y Thakur, R.	2017	Revista	Evaluar la absorción cognitiva que produce una simulación empresarial.	Cuantitativa: Encuestas.	391 estudiantes.	El disfrute y la curiosidad muestran una fuerte relación directa con el aprendizaje efectivo.	El diseño y el apoyo educativo aumentan la curiosidad, la motivación y el disfrute en la participación.
Lacruz, J.A.	2017	Revista	Estudiar la influencia de la dinámica de simulación en el aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	90 estudiantes.	La percepción del aprendizaje depende del tiempo utilizado en la simulación.	Los juegos se deben programar para que después de cada ronda se evalúe el problema mediante procesos de acción reflexión.
Hernández, A.B., Serradell, E. y Fitó, A.	2019	Revista	Determinar la contribución de la simulación a la mejora del aprendizaje.	Cualitativa: Cuestionarios.	115 estudiantes.	Los docentes a menudo quedan fuera de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.	Los docentes deben de adecuar sus roles y superar los obstáculos que les plante la simulación.

Tabla 3 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Peng, J. y Abdullah, I.	2018	Revista	Estudiar el efecto de una simulación comercial en el aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	70 estudiantes.	El aprendizaje está influenciado por el grado de realismo de la simulación y la eficacia del uso del ordenador.	La simulación realista mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Bitrián, P., Buil, I. y Catalán, S.	2018	Revista	Explorar si los estudiantes mejoran los resultados de aprendizaje.	Cuantitativa: Encuestas.	430 estudiantes.	Los estudiantes perciben que sus habilidades eran mayores después de participar en el juego de simulación empresarial.	Los docentes deben de ofrecer desafíos para aumentar la motivación y proporcionar habilidades y conocimientos.
Riebenbauer, E. y Stock, M.	2015	Revista	Analizar el efecto y la importancia de modelar una empresa virtual para permitir el aprendizaje.	---	---	La simulación permite unir los conocimientos existentes con nuevas experiencias prácticas y adquirir competencias empresariales clave.	Los docentes deben de diseñar un entorno de aprendizaje adecuado con un modelo realista.
Wang, Y.Y., Wang, Y.S. y Jian, S.E.	2020	Revista	Investigar las variables que influyen la intención conductual de usar simuladores empresariales.	Cualitativa: encuestas escala Linkert.	141 estudiantes.	La intención conductual de usar simuladores está influenciada por las condiciones facilitadoras y motivación.	Los docentes deben mostrar cómo utilizar los simuladores y el progreso de los estudiantes, así como ofrecer desafío, curiosidad y motivación.
Catalán, S. y Martínez, E.	2018	Artículo	Examinar los factores que contribuyen al éxito de la simulación en el aula.	Cualitativa: Encuestas.	167 estudiantes.	El desafío proporcionado por el juego y la retroalimentación instantánea influye de manera significativa en el aprendizaje y la satisfacción.	Los docentes deben de dar un nivel correcto de desafío involucrar a los estudiantes en su aprendizaje.
Tamás, A. y Koltai, T.	2020	Artículo	Mostrar cómo se pueden aplicar una evaluación integral del desempeño en juegos de simulación.	Cualitativa. Técnica DEA.	37 equipos de estudiantes.	No existe un método uniforme y ampliamente utilizado para evaluar el desempeño de los participantes en los juegos.	Se deben establecer criterios de evaluación específicos para el aprendizaje que se produce en la simulación.

Tabla 3 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Murillo, O. y Da Silva, N.H.	2020	Revista	Evaluar el dominio cognitivo de los participantes después de una simulación.	Cualitativa: Cuestionarios.	55 estudiantes.	La forma en que se aplica el programa educativo con el juego de negocios afecta la asimilación de conocimientos de los estudiantes.	Los docentes deben presentar el contenido teórico completo antes de aplicar el juego.

Elaboración propia

A continuación, en la tabla 4, se muestran los artículos donde se exponen los efectos positivos de hacer uso de los simuladores empresariales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las materias relacionadas en economía.

Tabla 4

Selección de artículos relacionados con el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Bell, R. y Loon, M.	2015	Revista	Determinar la relación entre el pensamiento crítico y el aprendizaje de los estudiantes durante una simulación.	Cualitativa: cuestionario escala Likert.	173 estudiantes.	Los estudiantes con mayor disposición de pensamiento crítico logran mejores resultados de aprendizaje.	Desarrollan habilidades de pensamiento crítico, compromiso y la madurez cognitiva.
Gatti, L., Ulrich, M. y Seele, P.	2019	Revista	Conocer el resultado de la simulación sobre el aprendizaje cognitivo y afectivo de los estudiantes.	Cualitativa: Encuestas.	54 estudiantes.	El aprendizaje activo en la simulación puede generar un aprendizaje cognitivo y afectivo y desarrollar habilidades de pensamiento crítico.	Las técnicas de aprendizaje activo permiten a los estudiantes participar en la construcción del conocimiento.
Farashahi, M. y Tajeddin, M.	2018	Revista	Comparar la simulación con el estudio de casos y la clase magistral como métodos de enseñanza.	Cuantitativa: Cuestionarios.	357 estudiantes.	Los estudiantes perciben la simulación como el método de enseñanza más eficaz.	Los estudiantes generalmente ven la simulación como el método de enseñanza más eficaz.

Tabla 4 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Levant, I., Coulment, M., y Sandu, R.	2016	Revista	Comprobar si las simulaciones de negocio contribuyen al desarrollo de habilidades blandas.	Cuantitativa: Cuestionarios.	392 estudiantes.	Las simulaciones benefician a los estudiantes tanto si tienen o no experiencia profesional previa.	Involucran activamente a todos los sujetos en actividades de aprendizaje.
Fitó, A., Hernández, B., y Serradell, E.	2015	Revista	Analizar la relación entre las competencias genéricas y los resultados de aprendizaje percibidos por los estudiantes en la simulación.	Cualitativa: Cuestionarios.	146 estudiantes.	Permiten a los estudiantes adquirir habilidades y competencias más allá de las alcanzadas por otras metodologías presenciales o en línea.	Desarrollan determinadas competencias que son cada vez más útiles.
Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz, K. y Kaleem, M.	2019	Revista	Examinar el impacto del uso de la simulación en la actitud e intención hacia actividades empresariales.	Cualitativa: Encuestas.	360 estudiantes.	Los juegos de simulación fomentan el espíritu emprendedor y proporcionan métodos de aprendizaje más útiles y divertidos.	La simulación es una forma de aprendizaje útil, fácil y divertida, que ayuda a pensar críticamente.
Butzque, M.A. y Alberton, A.	2016	Revista	Conocer la percepción durante la aplicación de simulaciones como estrategia de aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	143 estudiantes.	Los juegos de simulación mejoran la eficacia del aprendizaje y el rendimiento académico.	Promueven la participación activa de los estudiantes.
Calabor, M.S., Mora, A. y Moya, S.	2016	Revista	Evaluar la adquisición de competencias analizando la percepción de los estudiantes.	Cualitativa: Cuestionario escala Linkert.	80 estudiantes.	Fomentan el trabajo en equipo, el liderazgo, la creatividad y trabaja las competencias genéricas y específicas.	Los estudiantes entienden mejor la información y como relacionarla en situaciones reales.
Hughes, S. y Scholtz, F.	2015	Revista	Averiguar cómo pueden los docentes fomentar la reflexión en la simulación.	Cualitativa: Diarios reflexivos.	---	La reflexión favorece el aprendizaje porque las experiencias se asimilan y se convierten en conocimiento.	La simulación permite experimentar, reflexionar y actuar.
Lohmann, G., Pratt, M.A., Benckendorff, P., Strickland, P., Reynolds, P. y Witelaw, P.A.	2019	Revista	Investigar el uso de simuladores de negocio para comprobar los efectos del aprendizaje cooperativo.	Cuantitativa: Encuestas.	365 estudiantes.	Crean interdependencias y fomentan interacciones frecuentes y significativas entre los miembros del equipo.	Animan a cooperar, a compartir experiencias y a desarrollar conocimientos y habilidades.

Tabla 4 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Prado, A.M., Arce, R., López, L.E., García, J. y Pearson, A.A.	2019	Revista	Comparar la efectividad de una simulación con un método basado en casos.	Cuantitativa: Encuesta.	195 estudiantes.	Facilitan decisiones secuenciales repetidas para que los estudiantes ponen a prueba su juicio y aprecian los efectos de sus acciones a lo largo del tiempo.	Permiten comprobar los efectos de la toma de decisiones mediante la evaluación del resultado y se aprende por error.
Hernández, A.B., Serradell, E. y Fitó, A.	2019	Revista	Analizar la contribución de la simulación a la mejora del aprendizaje.	Cualitativa: Cuestionarios.	115 estudiantes.	Las competencias más relevantes que afectan al aprendizaje son las genéricas.	Los juegos de simulación mejoran las competencias genéricas de los estudiantes.
Lacruz, J.A.	2017	Revista	Estudiar la influencia de la dinámica de simulación en el aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	90 estudiantes.	Se produce un aprendizaje experiencial mediante el cuestionamiento y la reflexión.	Los simuladores contribuyen al cuestionamiento mediante la reflexión.
Buil, I., Catalán, S. y Martínez, E.	2020	Revista	Evaluar las percepciones de los estudiantes mientras juegan juegos de simulación empresarial.	Cuantitativa: Encuestas.	360 estudiantes.	Las simulaciones tienen un impacto positivo en el compromiso cognitivo, emocional y conductual de los estudiantes.	El uso de los juegos de simulación facilita la participación de los estudiantes y mejora su aprendizaje
Garizurieta, J., Muñoz, A.Y., Otero, A.D. y González, R.B.	2018	Revista	Analizar los resultados de la aplicación de simuladores de negocios.	Cualitativo y cuantitativo-descriptivo: Entrevista estructurada.	39 estudiantes.	Son una herramienta única para crear un entorno de enseñanza-aprendizaje efectivo.	Pueden ofrecer una ventaja competitiva real al poner en práctica los conocimientos teóricos.
Urquidi, A.M. y Tamarit, C.	2017	Revista	Proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de las simulaciones empresariales.	Cualitativa: Cuestionario escala Linkert.	58 estudiantes.	El aprendizaje mediante simulación está más ligado a procesos de prueba y error que a los procedimientos lógicos.	Los estudiantes aprenden por experimentación mediante prueba y error.
Peterková, J.	2017	Revista	Determinar si los juegos de simulación utilizados en el proceso de enseñanza son populares, impopulares, útiles o inútiles.	Cualitativa: cuestionario.	111 estudiantes.	Los estudiantes adquieren experiencia en la toma de decisiones y aprenden de los resultados de sus decisiones.	Los estudiantes también aprenden de los errores que son el resultado de una mala decisión.

Tabla 4 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Golzález, E., Almeida, M. y Maquiera, G.C.	2020	Revista	Observar el impacto de un método de aprendizaje experiencial en los resultados académicos.	Cualitativa: Cuestionario de escala Likert.	483 estudiantes.	Existen diferencias significativas en el aprendizaje según el método de aprendizaje utilizado.	La simulación tiene unos resultados de aprendizaje superiores al uso del método de aprendizaje tradicional.
De la Torre, R., Onggo, B.S., Corlu, C.G., Nogal, M. y Juan, A.A.	2021	Revista	Analizamos el papel de la simulación como herramienta de aprendizaje de la economía sostenible.	Cualitativa: Revisión bibliográfica.	95 Artículos.	La interacción entre estudiantes permite comprender diferentes perspectivas en la toma de decisiones.	El aprendizaje es más interactivo y los estudiantes pueden explorar diferentes políticas y discutir el impacto con sus compañeros.
Pérez, J.F., Ángel, J.P., Acevedo, J.D. y Ortiz, P.	2018	Revista	Estudiar el nivel de aprendizaje adquirido después de una simulación empresarial.	Cualitativa: cuestionario escala Linkert.	277 estudiantes.	El juego refuerza la teoría estudiada y genera un aprendizaje significativo en los estudiantes.	Facilita destrezas, conecta teoría y práctica, despierta el interés y fomenta el trabajo en equipo y toma de decisiones.
Dos Santos, H.R., y Murillo, O.	2018	Revista	Comprender el proceso de integración de estudiantes de diferentes niveles educativos a través de simulaciones.	Cualitativa: Encuesta semiestructurada exploratorio-descriptivo.	1 docente y 12 estudiantes, uno de cada equipo.	La integración entre estudiantes lleva al mantenimiento o mejora de del aprendizaje a través del juego empresarial.	La interacción entre los estudiantes con diferentes titulaciones mediante los juegos de simulación mejora el aprendizaje.
Tadeusz, P.	2020	Revista	Examinar la utilidad de la simulación como herramienta cognitiva en el proceso de reconocimiento de patrones, pensamiento interconectado y percepción holística.	Cualitativo: Encuesta.	219 estudiantes.	Parte del proceso de aprendizaje proviene de la reflexión de los participantes mientras comparan sus modelos conceptuales de actividades.	La participación activa a través del aprendizaje experiencial mediante simulación mejora la comprensión.

Elaboración propia

En la siguiente tabla 5 se presentan las competencias y habilidades profesionales que, según sus autores, se pueden adquirir a través del uso de los juegos de simulación empresarial en el aula durante las clases de economía.

Tabla 5

Selección de artículos relacionado con la adquisición de competencia y habilidades demandadas en el mundo empresarial

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Levant, I., Coulment, M., y Sandu, R.	2016	Revista	Observar si las simulaciones de negocio contribuyen al desarrollo de habilidades blandas.	Cuantitativa: Cuestionarios.	392 estudiantes.	Las simulaciones contribuyeron a la adquisición de 11 habilidades blandas.	Las simulaciones mejoran las habilidades de empleabilidad.
Fitó, A., Hernández, B., y Serradell, E.	2015	Revista	Comprender la relación entre las competencias genéricas y los resultados de aprendizaje percibidos durante una simulación.	Cualitativa: Cuestionarios.	146 estudiantes.	Un total de 16 competencias son valoradas de forma positiva por los estudiantes después de la simulación.	La simulación permite la adquisición de competencias genéricas clave en el mundo empresarial.
Goi, C.L.	2019	Revista	Examinar la importancia de los juegos de simulación empresarial en la enseñanza de la economía circular y sostenibilidad.	Cualitativa: Revisión bibliográfica.	59 artículos.	La simulación empresarial permite la adquisición de las competencias más demandadas en el mundo laboral.	Los juegos de simulación permiten adquirir habilidades de empleabilidad futura.
Peng, J. y Abdullah, I.	2018	Revista	Estudiar el efecto de una simulación comercial en el aprendizaje.	Cualitativa: Encuestas.	70 estudiantes.	Los estudiantes sostienen que la simulación genera acciones similares a las que se encuentran en organizaciones.	Genera acciones similares a las que se encuentran en las empresas.
Schmuk, R.	2016	Revista	Examinar los resultados de aprendizaje de las simulaciones.	Cualitativa: Encuestas.	161 estudiantes.	Ofrecen a los estudiantes una mejor comprensión de lo que aprenden.	Ayudan a entender el funcionamiento de una empresa.
Mc Namara, S. y Mc Namara, A.	2019	Revista	Investigar el impacto de un simulador empresarial sobre la adquisición de habilidades laborales.	Cualitativa: encuestas cerradas y abiertas.	151 estudiantes.	Aumenta la capacidad para trabajar en equipo y para aplicar los conocimientos y las habilidades aprendidas en entornos laborales.	Permiten comprender como aplicar las habilidades aprendidas en clase en el mundo real.

Tabla 5 (cont.)

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Pinto, E.L. y Alvarenga, M.	2018	Revista	Analizar la implementación de un simulador para la formación práctica en administración de empresas.	Cualitativa: Investigación descriptiva.	71 estudiantes.	Permiten el desarrollo de habilidades para el día a día de una empresa.	Los simuladores potencian la preparación práctica para el mundo empresarial.
Velasco, M., Mesías, M. y Medina, P.	2020	Revista	Estudiar como el uso de simuladores son una estrategia adecuada para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de economía y empresa.	---	---	Son una herramienta que garantiza el crecimiento y mejora las competencias profesionales.	Las simulaciones son una metodología adecuada para preparar a los estudiantes a enfrenarse a las situaciones reales del negocio.
Catalán, S., Buil, I. y Matínez, E.	2018	Revista	Comprobar si el uso de los juegos de simulación empresarial desarrolla habilidades y competencias genéricas y específicas.	Cuantitativa: Encuesta.	320 estudiantes.	Los resultados apoyan el uso de juegos de simulación en contextos académicos como una herramienta útil para el desarrollo de habilidades y competencias.	Incrementan el aprendizaje de los estudiantes y les ayuda a desarrollar habilidades muy valoradas en el entorno empresarial.
Zulfiqar, S., Al-reshidi, H.A., Al-Morteri, M.A., Feroz, H.M.B., Yahya, N. y Al-Rahmi, W.M.	2021	Revista	Comparar los métodos de enseñanza tradicional con los de juegos de simulación.	Cualitativa: Cuestionario escala Linkert.	277 estudiantes.	Desarrollan habilidades innovadoras, habilidades de motivación y tareas significativas necesarias en una empresa.	Ayudan a desarrollar una comprensión de los procesos empresariales.

Elaboración propia

Por último, en la tabla 6, se señalan estos artículos en los que se exponen los problemas que pueden generar los juegos de simulación en el aula y su falta de aplicación, así como las posibles soluciones que plantean sus autores.

Tabla 6
Selección de artículos relacionados con los problemas de aplicación en el aula

Autor	Año	Tipo de investigación	Objetivo	Metodología	Muestra	Principales resultados	Conclusiones
Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz, K. y Kaleem, M.	2019	Revista	Examinar el impacto del uso de juegos de simulación empresarial en la actitud e intención hacia actividades empresariales.	Cualitativa: Encuestas.	360 estudiantes.	Es necesario capacitar a los docentes para que aprendan nuevas tecnologías y métodos de enseñanza para mejorar la creatividad y el aprendizaje.	Los docentes se muestran reacios a adoptar nuevos sistemas y es necesario concienciarlos en sus beneficios.
Lin, H.H., Yen, W.C. y Wang, Y.S.	2019	Revista	Explorar el efecto sobre el aprendizaje y la motivación en un contexto de aprendizaje basado en una simulación empresarial.	Cualitativa: Encuestas.	97 estudiantes.	La motivación del aprendizaje puede no ser significativa para afectar al rendimiento de los estudiantes en un contexto dado.	Una alta motivación sin un nivel adecuado de formación o un mal diseño puede generar falta de comprensión e insatisfacción.
Rogmans, T.	2016	Artículo	Acelerar este proceso de aprendizaje para que los docentes puedan comenzar a utilizar juegos de simulación empresarial.	---	---	Los obstáculos para un mayor crecimiento en el uso de la simulación en la enseñanza suelen ser las barreras individuales e institucionales.	Algunos docentes no están dispuestos a hacer el esfuerzo por aprender a usar simuladores.
Wang, Y.Y., Wang, Y.S. y Jian, S.E.	2020	Revista	Investigar las variables que influyen la intención conductual de usar simuladores empresariales.	Cualitativa: encuestas escala Linkert.	141 estudiantes.	Los efectos de la motivación extrínseca pueden disminuir con la participación obligatoria de los estudiantes en las simulaciones.	Cuando los estudiantes perciben que la actividad no es obligatoria es posible que aumenten la disposición a involucrarse en la simulación.
De Araújo, S.A., de Barros, D.F., da Silva, E.M. y Cardoso, M.V.	2018		Analizar patrones de comportamiento de los jugadores en base a sus decisiones.	Cualitativo: Experimentación.	362 estudiantes.	Proporcionando información se facilita el proceso de juego a los estudiantes y a los docentes.	Uno de los problemas de su aplicación está en cómo dar retroalimentación durante la actividad.

Elaboración propia

5. DISCUSION Y CONCLUSIONES

5.1. Análisis comparativo de los resultados

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación, se encuentra que los juegos de simulación empresarial son una herramienta pedagógica que motiva e incrementa el nivel de aprendizaje de los estudiantes (García et al., 2018). Según Urquidi y Tamarit (2017), las simulaciones facilitan el aprendizaje porque inducen directamente a la motivación y a la concentración de los estudiantes debido a que son herramientas que requieren que los participantes construyan sus propios conocimientos, en lugar de obtenerlos del docente. Para Prado et al. (2019), activan un componente emocional que hace que el alumnado se divierta y se involucre en su uso, convirtiéndose en herramientas útiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La enseñanza basada en la adquisición de experiencias prácticas a través de los juegos de simulación hace que el proceso pedagógico sea muy interesante, entretenido y gratificante (Peterková, 2017). En efecto, la enseñanza a través de la simulación motiva a los estudiantes y los posiciona como participantes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolos directamente responsables de construir sus propios conocimientos y adquirir sus propias habilidades (Alfonso et al., 2016). Como también señala Tutida (2017), los estudiantes se sienten motivados durante las simulaciones porque son directamente responsables de su propio aprendizaje. Este autor además añade que estimulan la competitividad y la interacción entre compañeros.

Conforme a Shmuk (2016), los estudiantes de economía aprenden mejor cuando están comprometidos, necesitan pensar críticamente, resolver problemas y hacer elecciones y decisiones, características todas que pueden ser abordadas por el uso de los juegos de simulación

Para Pászto et al. (2021), el aprendizaje basado en juegos de simulación es un enfoque de aprendizaje mucho más lúdico y experimental que los métodos de enseñanza tradicional, y su entorno competitivo, que sirve como factor motivacional, y no como factor estresante, hace que los estudiantes estén más involucrados y comprometidos en el proceso de aprendizaje, además, ofrece la posibilidad de unirse, colaborar, y relacionar

lo aprendido con otras disciplinas. De esta manera, se puede concluir que los juegos de simulación aumentan la motivación y el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

En este nuevo escenario, según Gatti et al. (2019), la motivación juega un papel central en los resultados de aprendizaje, por lo que los docentes, antes de aplicar la simulación, deben evaluar la motivación y la predisposición de los estudiantes a aprender y, si es necesario, desarrollar estrategias que permitan aumentar la motivación de los participantes. Para Liao et al. (2015), los docentes deben promover la motivación intrínseca y extrínseca del alumnado hacia los juegos de simulación porque aumenta sus expectativas de aprendizaje e influye de manera positiva en el rendimiento de la enseñanza y su intención de continuar con el uso de los juegos de simulación. Apoyando lo anterior, de acuerdo con Zulfiqar et al. (2019), es importante que los docentes utilicen métodos de aprendizaje basados en simulaciones para atraer la atención y el interés de los estudiantes de tal forma que puedan desarrollar una mejor comprensión de la teoría en un entorno más conveniente y agradable.

Resultados similares han sido obtenidos por Bitrián et al. (2018), cuyo estudio sugiere que los docentes durante la actividad tienen que establecer metas claras y ofrecer a los estudiantes constantes desafíos para aumentar su motivación, además, deben proporcionar explicaciones adecuadas sobre el funcionamiento del juego y los materiales necesarios. De acuerdo con lo anterior, Catalán y Martínez (2017) apuntan que el docente debe ofrecer a los estudiantes un nivel correcto de desafío, ni demasiado alto ni demasiado bajo, que cumpla con su nivel de habilidades para fomentar su motivación e involucrarlos en el aprendizaje. Estos autores también coinciden en que las explicaciones del docente, junto con los materiales entregados a los estudiantes, deben estar equilibrados durante la simulación, y ésta debe proporcionar una retroalimentación que les permita comprender si la actividad se está desarrollando correctamente. Conforme a Wang et al. (2020), los docentes deben proporcionar canales de aprendizaje ricos y atractivos que muestren como utilizar los simuladores empresariales y el progreso de los estudiantes, así como ofrecer desafío, curiosidad y motivación durante la actividad.

Según Prado et al. (2019), las simulaciones parten de un entorno complejo en el que el docente debe establecer objetivos adecuados a la clase, desarrollar rutinas de trabajo entorno a la simulación y proporcionar una debida explicación de los resultados

observados. Este último resultado coincide con el de Lacruz (2017), que afirma que, para potenciar el aprendizaje, los docentes deben programar los juegos de manera que después de cada ronda de simulación se evalúe el problema mediante un proceso de acción reflexión sobre los desafíos enfrentados, las decisiones tomadas y los efectos resultantes. Sin embargo, los hallazgos de Murillo y Da Silva (2020) proponen que la mejor forma de aplicar un juego de simulación para aumentar la asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes es presentar en detalle el contenido teórico completo antes de aplicar la simulación.

De acuerdo con Hernández et al. (2019), para que las simulaciones sean efectivas y logren efectos positivos sobre el aprendizaje, los docentes deben motivar el trabajo colaborativo entre el alumnado, promover una comunicación fluida dentro de los equipos y fomentar roles activos entre ellos. Asimismo, se deben llevar a cabo acciones para asegurar que los estudiantes estén comprometidos e involucrados en la simulación (Wolf, 2016). Además, a partir del análisis de Tao et al. (2015), las simulaciones requieren de ciclos de aprendizaje con diferentes actividades para consolidar los conocimientos y las habilidades adquiridas a través de la simulación, lo que genera ganancias exponenciales en el aprendizaje.

Por otro lado, el conocimiento del juego de simulación por parte de los docentes mejora la actitud positiva de los estudiantes hacia el uso del simulador, hecho que aumenta su grado de aceptación y mejora el aprendizaje (Pando et al., 2016). De igual manera, según Riebenbauer y Stock (2015), el docente debe diseñar en el aula un entorno de aprendizaje adecuado, con un modelo de simulación realista, donde los estudiantes puedan experimentar, discutir y reflexionar sobre las actividades llevadas a cabo a través de la simulación. Para Peng y Abdullah (2018), el aprendizaje está significativamente influenciado por el grado de realismo de la simulación, de manera que una alta percepción de los estudiantes de la realidad de la simulación contribuye positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Resultados coincidentes son los obtenidos por Scott et al. (2018), que afirman que el conocimiento de este instrumento por parte del docente, la participación activa y la motivación son, junto con un adecuado apoyo educativo, factores que contribuyen de manera significativa a aumentar la efectividad del aprendizaje.

De acuerdo con Tamás y Koltai (2020), otro aspecto importante a tener en cuenta por los docentes durante la práctica de la simulación es la evaluación del desempeño de los estudiantes que participan en las simulaciones, y que debe complementarse con criterios de evaluación específicos relacionados con el proceso de aprendizaje que se produce durante el juego. En esta misma línea, Vos (2015) postula que, en los juegos de simulación, los docentes deben aplicar prácticas de evaluación auténtica², explicando los criterios de evaluación y las formas en que los estudiantes pueden mejorar su desempeño, requiriendo que estos realicen una reflexión tanto de su aprendizaje, como de sus resultados, y asegurando que se involucren habilidades de pensamiento de orden superior. Así pues, se puede indicar que los docentes deben diseñar ambientes de aprendizaje adecuados dónde se establezcan metas y objetivos claros, alcanzables y definidos para aumentar la motivación y la comprensión.

En cuanto a los efectos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la utilización de simuladores empresariales en entornos educativos, como indican Buil et al. (2020), el uso de esta herramienta en clase facilita la participación de los estudiantes y mejora su aprendizaje, además, el compromiso cognitivo, afectivo y conductual que crean tienen una influencia positiva en el desarrollo de habilidades y en el aprendizaje percibido. Una visión similar es la de Gatti et al. (2019), que señalan que las técnicas de aprendizaje experiencial como la simulación logran generar resultados cognitivos y afectivos que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, y añaden que este aprendizaje activo permite al alumnado no solo participar en la construcción del conocimiento y la comprensión, sino también generar una implicación emocional.

Como Bell y Loon (2015) señalan, las simulaciones son una forma eficaz de que los estudiantes participen de forma activa en su aprendizaje, de fomentar el pensamiento crítico, el compromiso y la madurez cognitiva y, además, permiten reducir la brecha entre la teoría y la práctica. Para Kazibudzki (2020), la participación activa de los estudiantes a través del aprendizaje experiencial mediante simulación se considera una técnica de formación eficaz que mejora la comprensión de la materia por parte de los participantes.

² La evaluación será realmente auténtica en la medida que conecte la experiencia educativa con asuntos relevantes de la vida, es decir, con el ámbito personal, profesional y social (Vallejo y Molina, 2014).

Según Zulfiqar et al. (2021), estos juegos hacen posible que el alumnado, de manera individual o colaborativa, piense, se comunice y resuelva problemas de forma creativa y proactiva, mejorando así el desempeño académico. Para Zulfiqar et al. (2019), es una forma de aprendizaje útil, fácil y divertida, que ayuda a los estudiantes a pensar críticamente, y es una herramienta complementaria en la enseñanza que mejora la colaboración entre sí mismos y los involucra en el proceso de aprendizaje. Siguiendo esta misma línea, para Pérez et al. (2018), los juegos de simulación complementan las herramientas didácticas que se utilizan en clase y son un elemento que facilita la adquisición de habilidades, ayudan a conectar la teoría con la práctica, despiertan el interés por el aprendizaje y fomentan el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Estos resultados son consistentes con los de Butzque y Albertón (2016), cuyos autores encuentran que los juegos de simulación empresarial se presentan como un soporte y no como un sustituto de las clases teóricas, cuyo objetivo principal es fomentar la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y profundizar en la comprensión de los contenidos teóricos a través de las experiencias adquiridas durante las simulaciones prácticas en el aula.

Un soporte adicional a lo anterior procede de Lohmann et al. (2019), que sostienen que los simuladores son una herramienta de disfrute que anima a los estudiantes a cooperar y a compartir experiencias para desarrollar conocimientos y habilidades, factor que mejora la adquisición de competencias a través de las interacciones significativas que se producen entre los miembros de un equipo. De acuerdo con la puntualización realizada por Murillo y Da Silva (2018), la interacción entre el alumnado mediante la simulación afecta positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Para De la Torre et al. (2021), los estudiantes, al interactuar entre sí, pueden comprender diferentes perspectivas y cómo el impacto de ciertas decisiones puede ser percibido de manera diferente por distintas personas. De esta manera, se señala que los juegos de simulación permiten llevar a cabo metodologías activas de aprendizaje que fomentan el pensamiento crítico, el trabajo cooperativo y permiten conectar la teoría con la práctica.

Según Calabor et al. (2016), los juegos de simulación son herramientas eficaces para la adquisición de competencias genéricas, como el trabajo en equipo, el liderazgo y la creatividad, y específicas, y permiten a los estudiantes entender mejor la información

y relacionar lo aprendido con la realidad. Esta conclusión concuerda con las de Garizurieta et al. (2018), que afirman que los simuladores empresariales son una herramienta única para crear entornos de enseñanza-aprendizaje efectivos en los que es posible poner en práctica los conocimientos teóricos y las técnicas adquiridas durante la formación, hecho que contribuye a la adquisición de competencias y supone una ventaja competitiva real para el estudiante. Conforme a Hernández et al. (2019), los simuladores empresariales mejoran las competencias genéricas como el procesamiento de la información, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, el manejo de incertidumbre y la consecución de acuerdos, a la vez que estas influyen de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos resultados apoyan las investigaciones de Zulfiqar et al. (2021) y Fitó et al. (2015), que confirman que los juegos de simulación son herramientas de enseñanza-aprendizaje que permiten a los estudiantes adquirir habilidades y competencias más allá de las alcanzadas por otras metodologías presenciales o en línea. Además, Fitó et al. (2015) agrega que ayudan a los participantes a desarrollar competencias genéricas clave como el uso de técnicas analíticas, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la gestión de la información, entre otras.

Haciendo alusión al impacto de los juegos de simulación empresarial en los resultados académicos de los estudiantes, González et al. (2020) encuentran que el uso de esta herramienta en el aula mejora el rendimiento en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Los hallazgos de este estudio son consistentes con los de Farashahi y Tajeddin (2018), que señalan que la mayoría de los estudiantes perciben la simulación como el método de enseñanza más eficaz frente al estudio de casos y las clases magistrales, al permitir conectar los conocimientos adquiridos en el aula con la experiencia práctica de la simulación, lo que les posibilita comprender las relaciones entre sus conocimientos teóricos y el mundo real de una manera activa.

Para Levan et al. (2016), las simulaciones involucran activamente a todos los participantes y benefician a los estudiantes independientemente de su género, cultura, origen étnico y que tengan o no experiencia profesional. Los hallazgos obtenidos sobre las cuestiones de género concuerdan con los extraídos por Calabor et al. (2016) y Hernández (2019), que afirman que no existen diferencias significativas en los resultados

de aprendizaje y competencias adquiridas mediante las simulaciones por cuestión de sexo.

De acuerdo con Urquidi y Tamarit (2017), las tecnologías han desarrollado nuevas habilidades cognitivas y estilos de aprendizaje entre los estudiantes, por lo que, para ellos, el aprendizaje mediante simulación está más ligado a procesos de prueba y error que a los procedimientos lógicos. Para Lacruz (2017), los simuladores contribuyen al cuestionamiento de los participantes mediante la reflexión en el proceso de toma de decisiones y en la evaluación de los resultados obtenidos, permitiéndoles aprender a aprender³ dentro de un ciclo de aprendizaje experiencial. Estos resultados concuerdan con los obtenidos por Hugyes y Scholtz (2015), los cuales afirman que los simuladores proporcionan un entorno favorable para que tenga lugar un aprendizaje experiencial en el que el alumnado estudie la causa y efecto de sus tomas de decisiones durante la simulación y reflexionen sus consecuencias. Siguiendo esta línea, Peterková (2017) y Prado et al. (2019) señalan que las simulaciones de negocios permiten comprobar los efectos de la toma de decisiones sobre varios escenarios económicos, así como de las posibles estrategias adoptadas, mediante elecciones secuenciales que hacen que los estudiantes prueben su juicio, evalúen el efecto de sus acciones y aprendan por error. Por lo tanto, las simulaciones ponen en funcionamiento un proceso de aprendizaje experiencial que permite tomar decisiones en escenarios sin riesgos donde se aprende mediante un proceso de acción reflexión y de prueba y error.

En lo que se refiere a la adquisición de competencias y habilidades demandadas en el mundo empresarial mediante los juegos de simulación, según Pinto (2018), los simuladores ayudan a comprender el funcionamiento de una empresa y se presentan como una alternativa y un complemento hacia los modelos de educación convencional en la enseñanza de la gestión empresarial, ya que permiten la toma de decisiones, la acción y puesta en práctica de conceptos y el desarrollo de habilidades necesarias para el día a día de las organizaciones empresariales, ya que éstas buscan profesionales con conocimientos teóricos, pero también con preparación práctica. Como Schmuk (2016)

³ La habilidad de aprender a aprender implica el desarrollo de aspectos cognitivos, es decir capacidades que permitan al alumnado conocer y regular sus propios procesos de aprendizaje (García, 2013).

también apunta, los simuladores ayudan a entender mejor el funcionamiento de una empresa porque los estudiantes pueden probar varias situaciones con ellos y enfatiza que el uso de esta herramienta proporciona aprendizaje que puede ser difícil de obtener en otras técnicas o métodos de enseñanza. Según Zulfiqar et al. (2021), los valores asociados a los juegos de simulación ayudan a desarrollar una comprensión de los procesos empresariales, así como a desarrollar habilidades innovadoras, habilidades de motivación y tareas significativas.

Según Mc Namara y Mc Namara (2019), la simulación permite aumentar la capacidad para trabajar en equipo y la aplicación de los conocimientos aprendidos en clase en el mundo real, habilidades esenciales que deben de desarrollar los estudiantes para su futuro éxito laboral. Conforme Levant et al. (2016), las simulaciones mejoran las habilidades blandas consideradas relevantes para la futura empleabilidad de los estudiantes, como la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo. Una visión más amplia es la de Goi (2019), que apunta que los juegos de simulación empresarial involucran competencia, experiencia, ejercicio analítico, estrategia, toma de decisiones, aprendizaje y objetivos, trabajo colaborativo y en equipo, motivación, aplicación de conceptos teóricos, aprendizaje activo, la integración de ideas y un elemento de diversión y disfrute, todas ellas competencias y habilidades necesarias para hacer frente a la futura empleabilidad.

Estos resultados concuerdan en general con los obtenidos por Velasco et al. (2020) y Catalán et al. (2020), que señalan que los simuladores empresariales son herramientas que permiten potenciar habilidades muy valoradas en el mundo laboral. De la misma manera, los hallazgos de Fitó (2015) y Riebenbauer y Stock (2015) muestran que la simulación permite la adquisición de competencias genéricas clave en el mundo empresarial. Para Zulfiqar et al. (2019), pueden desempeñar un papel fundamental en el desarrollo del espíritu emprendedor entre los estudiantes.

Por otro lado, de acuerdo con Peng y Abdullah (2018), los estudiantes perciben que la simulación genera acciones similares a las que se encuentran en las empresas en la vida real. Así pues, se puede afirmar que los simuladores empresariales facilitan la adquisición de competencias clave para el desarrollo personal, social y profesional.

Respecto a las dificultades de aplicar los juegos de simulación en el aula, Zulfiqar et al. (2019) y Rogmans (2016) coinciden en que uno de los principales problemas está en que algunos docentes se muestran reacios a adoptar nuevas maneras de impartir la docencia y, por ello, existe una necesidad de capacitar a los docentes para que aprendan nuevas tecnologías y métodos de enseñanza que permitan mejorar el rendimiento de los estudiantes. Además, Rogmans (2016) añade que, si el docente no tiene pleno conocimiento del juego, la credibilidad de la simulación se verá afectada y la participación del alumnado disminuirá y, por tanto, los efectos sobre el aprendizaje disminuirán. Este autor también señala que el espíritu competitivo de la simulación puede volverse demasiado alto e inhibir el ambiente de aprendizaje cooperativo en el aula.

De acuerdo con Lin et al. (2019), incluso cuando los estudiantes tienen un alto nivel de motivación para aprender, si no tienen una actitud positiva hacia el diseño de la simulación, es decir, si no se sienten desafiados y entretenidos, y no tienen un nivel adecuado de formación para comprender la simulación, es posible que con el tiempo se sientan insatisfechos y sus expectativas hacia el aprendizaje se vuelvan bajas y su rendimiento disminuya. Los hallazgos de este estudio son consistentes con los de Vos (2015), que apunta que factores como la falta de motivación entre los estudiantes y la deficiencia de habilidades previas pueden disminuir los efectos de las simulaciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para De Araujo (2018), uno de los problemas de la aplicación de simulaciones en el aula reside en cómo dar retroalimentación a los estudiantes durante el tiempo que dura la actividad de simulación, especialmente en vista al gran número de jugadores que pueden estar involucrados en el juego y a la gran cantidad de datos generados en las simulaciones.

Un hallazgo inesperado viene por parte de Rogmans y Azaba (2019), que concluyen que los juegos de simulación no son siempre efectivos en mejorar el compromiso y la motivación entre los estudiantes y señalan que los niveles de participación en clase no tienen por qué ser más altos cuando se usan juegos de simulación empresarial. Esta afirmación concuerda con la de Wang et al. (2020), que postulan que los efectos de la motivación extrínseca pueden disminuir con la participación obligatoria de los estudiantes en las simulaciones, por lo que sugiere que

éstas deben de incorporarse en los cursos de forma voluntaria ya que, cuando los estudiantes perciben que la actividad no es obligatoria, es posible que aumenten la disposición a involucrarse en la simulación. Por tanto, se puede concluir que la falta de capacidad por parte de algunos docentes para usar las simulaciones y la desmotivación de algunos estudiantes son las principales barreras para su aplicación.

5.2. Conclusiones

Este estudio señala que el uso de juegos de simulación empresarial en el aula es un instrumento pedagógico que permite llevar a cabo metodologías activas de aprendizaje que aumenta la motivación de los estudiantes y facilita la adquisición de competencias clave para el desarrollo personal, social y profesional.

Su implementación fomenta un proceso de aprendizaje experiencial que permite tomar decisiones en escenarios sin riesgos donde se aprende mediante un proceso de acción reflexión y de prueba y error.

Por otro lado, los docentes deben diseñar entornos de aprendizaje adecuados a través de desafíos lógicos y reales que fomenten la motivación de los estudiantes y les permitan experimentar, discutir y reflexionar sobre las decisiones tomadas y los resultados obtenidos. Además, han de llevar a cabo un proceso de evaluación específico relacionado con el desarrollo del aprendizaje mediante el juego de simulación.

Unos de los principales obstáculos que existe a la hora de implantar las simulaciones en el aula es su desconocimiento por parte de algunos docentes, así como la falta de habilidades en el uso de estas tecnologías. Otra dificultad es la desmotivación que algunos estudiantes puedan tener a causa de la obligatoriedad de participar.

El uso de juegos de simulación se hace recomendable como metodología didáctica en la docencia, pero por sí misma no es suficiente para el aprendizaje y debe de ser considerada como un complemento en la enseñanza.

Entre las limitaciones del estudio podemos mencionar que se encontró muy poca información sobre los inconvenientes de su aplicación en el aula, pues la mayoría de los artículos muestran su potencial educativo. Esto lleva a pensar que existe un vacío en el conocimiento de sus posibles debilidades y/o amenazas y abre una futura línea de investigación para estudiar sus efectos negativos.

El desarrollo de esta revisión sistemática ha resultado muy enriquecedora e interesante, a la vez que compleja. La similitud en la información encontrada, así como su escasez, han supuesto obstáculos importantes para poder hacer nuevos aportes al estado inicial de la cuestión. Asimismo, el idioma y la limitación de tiempo han requerido un gran esfuerzo adicional, pero a nivel global, la experiencia ha sido muy positiva.

Gracias a este trabajo hemos podido conocer el campo de la investigación educativa y profundizar en un tema que nos ha resultado muy interesante para una aplicación práctica en un futuro.

6. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

- Alfonso, J.M., Boaventura, R.D., López, N.F. y Ribeiro, J.P. (2016). *SimpEmp: A Game Simulation in Management Teaching*. <https://doi.org/10.23919/CISTI.2018.8399166>
- Almeida, J., Almeida, E.B. y Sánchez, M.C. (2015). Jogos De Empresas E O Ciclo De Aprendizagem De Kolb: Avaliação De Desempenho Dos Estudantes De Administração. *Revista FSA*, 12(4), 87-103. <http://dx.doi.org/10.12819/2015.12.4.6>
- Anderson, J., Olivar, G. y Daza, A. (2007). The technology of the information and communication (TIC) and its impact in the education of century XXI. *Ciencias Gerenciales*, 3(7), 21-46. <https://www.redalyc.org/pdf/782/78230703.pdf>
- Arias, D., Bustinza, O.F. y Djudubaev, R. (2016). Effects of gamified business simulations on entrepreneurial attitude at high school level. *Revisión educativa*, 1(371). 133-148. <http://dx.doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-371-311>
- Arias, A., Haro, C. y Romerosa, M. M. (2010). An innovative approach to the learning process in management: the use of simulators in higher education. *Revista Educación*, 3(353), 707-721. http://www.revistaeducacion.educacion.es/re353/re353_27.pdf
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo* [Archivo PDF]. <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Bacich, L., Moran, J., Biezerra, A., Arrabal, A., Piva Cabral, C. M., Mattos, C., Zaneratto, D., Dos Reis, E., Andrade, H., Dantas, I., Thadei, J., Armando, J., Rocha, J., Pinheiro, J., Santori, J., Ganzela, M., Loreinz, M., Oliveira, M., Papa de Moraes, S. y Silva, V. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Penso Editora Ltda. <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>
- Baena, V. (2019). *El aprendizaje experiencial como metodología docente*. Buenas prácticas. Narcea.

<https://www.researchgate.net/publication/336119815> El Aprendizaje Experiencial como metodología docente Buenas practicas

- Bastilleo, P. y Cybis, A.T. (2009). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 15(2), 32-42. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376862224003/index.html>
- Bell, R. y Loon, M. (2015). The impact of critical thinking disposition on learning using business simulation. *The International Journal of Management Education*, 13 (2), 119-127. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.01.002>
- Ben-Zvi, T. (2010). The efficacy of business simulation games in creating Decision Support Systems: An experimental investigation. *Decision Support Systems* 49(1), 61-69. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2010.01.002>
- Berková, K. y Krejčová K. (2016). Effect of teachers' abilities on students' motivation with varying levels of intellectual abilities in the economics. *ERIES Journal*, 9(3), 81-87. <http://dx.doi.org/10.7160/eriesj.2016.090304>
- Bitrián, P., Buil, I. y Catalán S. (2018). Flow and business simulation games: a typology of students. *The International Journal of Management Education*, 18 (1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100365>
- Blažič, A.J., Ribeiro, C., Fernandes, J., Pereira, J y Arh, T. (2012). Analysing the Required Properties of Business Simulation Games to Be Used in E-Learning and Education. *Intelligent Information Management*, 4(6), 348-356. <http://dx.doi.org/10.4236/iim.2012.46039>
- Bové, M.A. (2013). Estrategias y aplicaciones de aprendizaje activo en la asignatura de economía. *Atic, Revista de Innovación Educativa*, (10),1-10. <http://dx.doi.org/10.7203/atic.10.1618>
- Brazhkin, V. (2019). Students' Perceptions of Learning in anOnline Multiround Business Simulation Game: What CanWe Learn from Them?. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 17 (4), 363-386. <https://10.1111/dsji.12189>
- Buil, I., Catalán, S. y Martínez, E. (2017). Exploring students' flow experiences in business simulation games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34 (2), 183-192 <https://doi.org/10.1111/jcal.12237>

- Butzque, M.A. y Alberton, A. (2017). Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. *Rege revista de Gestão*, 24(1), 72-84. <https://10.1016/j.rege.2016.10.003>
- Cabero, J. (2017). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnologías y Comunicación Educativas Año 21*, (45), 5-19. <http://tecnologiaedu.us.es>
- Cabero, J. y Llorente, M.C. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 186-193. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69542291019>
- Caicedo, L.E. (2019). Aporte de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 37(2), 27-38. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/37-2-art2>
- Calabor, M.S., Mora, A. y Moya. S. (2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. *Revista de contabilidad*, 21(1), 38-74. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>
- Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? *Revista de investigación*, 32(65). 223-245. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140380009.pdf>
- Catalán, S. y Martínez, E. (2018). Favorecer el “estado del Flow”: la clave de los juegos de simulación empresarial. *Journal of Management and Business Education*, 1(2), 140-159. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2018.00117>
- Catalán, S., Buil, I. y Matínez, E. (2020). Engagement in business simulation games: A self-system model of motivational development. *British journal of educational technology* 51 (1), 297-311. <https://doi:10.1111/bjet.12762>
- Cataldi, Z., Lage, F.J. y Dominighini, C. (2013). Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 10(17), 8-16. <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/101017/A2mar2013.pdf>

- Chamorro, A., Miranda, F. J. y García, J. M. (2014). Business games as teaching tools: an analysis of its application in the field of marketing management. *Revista de docencia universitaria*, 13(3), 55-71. <http://www.red-u.net>
- Churches, A. (2008). Taxonomía de Bloom para la era digital [Archivo PDF]. <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>
- Coll, C. (2008). Analyzing Actual Uses of ICT in Formal Educational Contexts: A Socio-Cultural Approach. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10(1), 1-18. <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>
- Costin, Y., O'Brien, M. P. y Hynes, B. (2019). Developing Cognitive and Non-Cognitive Entrepreneurial Competences through Business Simulation Games. *Journal of Enterprising Culture*, 27 (4), 471-498. <https://doi.org/10.1142/S0218495819500171>
- Cuellar, M. E., Tenreyro, M. y Castellón, G. (2017). The game in preeschool education. Historical foundations. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/693>
- De Araújo, S.A., De Barros Jr, D.F., da Silva, E.M. y Cardoso, M.V. (2018). Applying computational intelligence techniques to improve the decision making of business game players. *Soft Computing*, 23 (2019), 8753–8763. <https://doi.org/10.1007/s00500-018-3475-4>
- De la Torre, R., Onggo, B.S., Corlu, C.G., Nogal, M. y Juan, A.A. (2021). The role of simulation and serious games in teaching concepts on circular economy and suitable energy. *Energies*, 14 (4), 11-38; <https://doi.org/10.3390/en14041138>
- Domínguez, E. (2009). Las TIC como apoyo al desarrollo de los procesos de pensamiento y la construcción activa de conocimientos. *Zona Próxima*, 10(7), 146-155. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85312281010>
- Dos Santos, H.R., y Murillo, O. (2019). The Use of business games at different educational levels: integration, practice and research involving undergraduate and graduate management students. *Journal of education for business* 94(5), 342-349. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1536028>
- Ecobar, B. y Lobo, A. (2005). Juegos de simulación empresarial como herramienta docente para la adaptación al espacio europeo de educación superior: experiencia

- en la diplomatura de turismo. *Cuaderno de turismo*, 16, 85-104. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/18381>
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de Aprendizaje RUSC. *Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 26-35. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011201008>
- Ermakova, A.A. (2017). Economic and Mathematical Modeling During Organization and Conduct of Business Games [Archivo PDF]. https://doi.org/1007/978-3-319-45462-7_39
- Farashahi, M. y Tajeddin, M. (2018). Effectiveness of teaching methods in business education: A comparison study on the learning outcomes of lectures, case studies and simulations. *The International Journal of Management Education* 16(3), 132-142. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.01.003>
- Faria, A.J. (1998). Business simulation games: current usage levels a ten years update. *Simulation & Gaming*, 29(3), 295-308. <https://doi.org/10.1177/1046878198293002>
- Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Revista Lúdicamente*, 4(8), 1-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5212158>
- Fitó, A., Hernández, B., y Serradell, E. (2015). The effect of competences on learning results an educational experience with a business simulator. *Computers in Human Behaviour* 51(10), 910-914. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.003>.
- Flores, O. y Del Arco, I. (2013). Digital Natives, Digital Immigrants: Challenging Established Myths. A Study on the Mastery of ICT in Teachers and Students at the University of Lleida. *Revista de pedagogía Bordón*, 65(2), 59-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4283118>
- Florijan, A. y Prović, M. (2014). Business simulation as a tool for entrepreneurial learning. The role of business simulation in entrepreneurship education. *Hrcak*, 4(2). 97-107. <https://hrcak.srce.hr/134626>
- García, M.J., Febles, J.P. y Estrada, V. (2017). Modelo b-learning para la asignatura Principios de Economía en la Universidad Central del Este. *UCE Ciencia. Revista de postgrado*, 5(3), 1-10. <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/113>

- García, M. A., González, E.S. y Pedroza, E. (2018). *El uso de simuladores como herramienta de apoyo para la enseñanza de la Estrategia de Negocios en la Educación Superior*.
http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Vincultagieca_4/48%20GARCIA_GONZALEZ_PEDROZA.pdf
- García, I. y Durán, A. (2019). Uso de videojuegos de simulación empresarial como complemento de aprendizaje en el área de Ingeniería de Organización. *Dirección y Organización*, 70(2020), 19-27. <https://doi.org/10.37610/dyo.v0i70.566>
- García, A. (2013). Aprender a Aprender. *Eutopia*, enero-junio (16). 110-112.
www.cch.unam.mx/comunicacion/gaceta
- García, A. (2011). Concepciones sobre uso de las TIC del docente universitario en la práctica pedagógica. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 4(1), 182-195.
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>
- Garizurieta, J., Muñoz, A.Y., Otero, A.D. y González, R.B. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación superior. *Apertura*, 10 (2), 36-49. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1381>
- Gatti, L., Ulrich, M. y Seele, P. (2019). Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes. *Journal of Cleaner Production*, 2017, 667-678. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.09.130>
- Geithner, S. y Menzel, D. (2016). Effectiveness of Learning Through Experience and Reflection in a Project Management Simulation. *Simulation & Gaming*, 47 (2). 228-256. <https://doi.org/10.1177/1046878115624312>
- Gleason, M.A. y Rubio, J.E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 1-19. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>
- Goi, C.L. (2019). The use of business simulation games in teaching and learning. *Journal of Education for Business*, 94 (5) .342-349.
<https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1536028>

- González, E., Almeida, M. y Maquiera, G.C. (2020). El software empresarial como tecnología para el aprendizaje y el conocimiento: un enfoque experiencial. *Formación Universitaria*, 13(3). 101-110. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300101>
- González, E. y Cernuzzi, L. (2009). Apoyando el aprendizaje de habilidades empresariales mediante la utilización de un simulador. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 5(1), 8-19. http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/2.pdf
- Gross, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 328, 225-247. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=271805>
- Gutiérrez, M., Romero, M.S. y Solórzano, M. (2011). El aprendizaje experiencial como metodología docente: aplicación del método Macbeth. *Argos*, 28(54), 127-158. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-16372011000100006
- Hernández, A. B. y Serradell, E. (2018). Student interactions in online discussion forums: their perception on learning. *Behavior & Information Technology*, 37(4). <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1441326>
- Hernández, A.B., Perera, A. y Serradell, E. (2019). Applying learning analytics to students' interaction in business simulation games. The usefulness of learning analytics to know what students really learn. *Computers in Human Behavior*, 92, 600-612. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.001>
- Hernández, A.B., Serradell, E. y Fitó, A. (2019). Students' perception of the impact of competences on learning: An analysis with business simulations. *Computers in Human Behavior*, 101, 311-319. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.023>
- Hernández, R.M. (2017). Impact of ICT on Education: Challenges and Perspectives. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hughes, S. y Scholtz, F. (2015). Increasing the impact of a business simulation: The role of reflection. *The International Journal of Management Education*, 13(3), 350-361. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.06.001>

- Lacruz, J.A. (2017). Simulation and learning dynamics in business games. *Revista de Administração Mackenzie*, 18(2), 49-79. <https://doi.org/10.1590/1678-69712016/administracao.v18n2p49-79>
- Lainema, T. y Nurmi, S. (2006). Applying an authentic, dynamic learning environment in real world business. *Computers & Education* 47(1),94-115 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.002>
- Levant, I., Coulment, M., y Sandu, R. (2016). Business simulation as an active learning activity for developing soft skills. *Accounting education*, 25(4), 368-395. <https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1191272>
- Levis, D. (2008). Formación docente en TIC: ¿el huevo o la gallina?. *Razón y palabra*, 63 (julio-agosto),1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520798003>
- Liao, Y.W., Huang, Y.M. y Wang, Y.S. (2015). Factors Affecting Students' Continued Usage Intention Toward Business Simulation Games: An Empirical Study. *Journal of Educational Computing Research*, 53 (2), 260-283. <https://doi.org/10.1177/0735633115598751>
- Lin, H.H., Yen, W.C. y Wang, Y.S. (2018). Investigating the effect of learning method and motivation on learning performance in a business simulation system context: An experimental study. *Computers & Education*,127, 30-40. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.008>
- Lohmann, G., Pratt, M.A., Benckendorff, P., Strickland, P., Reynolds P. y Witelaw, P.A. (2019). Online business simulations: authentic teamwork, learning outcomes, and satisfaction. *Higher Education*, 77, 455–472. <https://doi.org/10.1007/s10734-018-0282-x>
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1-15. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010
- Pérez, B., Quindós, M.P., Rubiera, F y Vicente, M.R. (2004). Reflexiones sobre la acción docente en las asignaturas de Economía Aplicada en el marco del futuro espacio

- europo de educación superior. *Estudios de Economía Aplicada*, 22(3), 839-868.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30122319>
- Madej, K. (2006). *Physical Play and Children's Digital Games*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-42875-8>
- Mafía, D, Peña, D.L. y Lasso, L.A. (2020). Business Games as a pedagogical tool for the development of skills in decision making. *Revista UIS Ingenierías*, 19(4), 263-278.
<https://doi.org/10.18273/revuin.v19n4-2020022>
- Matute, J. y Melero, I. Game-based learning: using business simulators in the university classroom. *Universia Business Review*, (51), 73-11.
<https://doi.org/10.3232/UBR.2016.V13.N3.03>
- McNamara, S. y McNamara A. (2019). Authentic simulated startups: Bringing the real world into the classroom. *Journal of Education for Business*, 94(4), 1-8.
<https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1496897>
- Miller, C., Nentl, N. y Zietlow, R. (2010). About simulations and Bloom's learning Taxonomy. *Developments in Business Simulations and Experiential Learning*, 37, 161-171. <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/305>
- Millmow, A. (2003). A teaching of economics in school: a problem with the making? *Economic Analysis & Policy*, 33(1). 126-135. [https://doi.org/10.1016/S0313-5926\(03\)50010-8](https://doi.org/10.1016/S0313-5926(03)50010-8)
- Mira, J.J., Pérez, V., Lorenzo, S., Aranaz, J. y Vitaller, J. (2004). La investigación cualitativa: una alternativa también válida. *Aten Primaria*, 34(4), 161-9.
[https://doi.org/10.1016/S0212-6567\(04\)78902-7](https://doi.org/10.1016/S0212-6567(04)78902-7)
- Moncini, R. y Pirela, W. (2021). Virtual teaching strategies used with higher education students for meaningful learning. *Revista disciplinaria en ciencias económicas y sociales*, 3(1), 1-28. www.doi.org/10.47666/summa.3.1.13
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en Psicología del Desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283.
<http://dx.doi.org/10.14718/ACP.2016.19.1.12>
- Montero, M.L. y Gewerc, A. (2010). From wished innovation to realistic innovation. Schools disturbed by ICT. *Profesorado, Revista de curriculum y formación del profesorado*, 14(1), 303-318. <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev141ART16.pdf>

- Morales, E. (2019). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de comunicación*, 78, 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719704>
- Morán, J. (2018). Metodologías ativas para uma aprendizagem mais profunda [Archivo PDF]. http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf
- Murillo, O. y Da Silva, N.H. (2020). Business Games and Stock Market: An analysis of students' learning in a Business Administration course. *Administração Ensino e Pesquisa*, 21 (3), 316-347. <https://doi.org/10.13058/raep.2020.v21n3.1787>
- Neville, K. y Adam, F. (2003). Integrating Theory and Practice in Education with Business Games. *Informing Science*, 6, 61-73. <http://hdl.handle.net/10468/6595>
- Nguyen, T.T. y Trimarchi, A. (2010). Active Learning in Introductory Economics: Do MyEconLab and Aplia Make Any Difference? *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 4(1). 1-18. <https://doi.org/10.20429/ijsotl.2010.040110>
- Ongeri, J.D. (2017). Instruction of economics at higher education: A literature review of the unchanging method of “talk and chalk”. *The International Journal of Management Education*, 15, 30-35. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijme.2017.03.001>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2002). Information and communication technologies in teacher education. A planing guides. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa
- Pando, J., Periañez, I. y Cjarterina, J. (2016). Business simulation games with and without supervision: An analysis based on the TAM model. *Journal of Business Research*, 69 (5), 1731-1736. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.046>
- Pászto, V., Pánek, J., Glas, R. y Van Vught, J. (2021). Spationomy Simulation Game— Playful Learning in Spatial Economy Higher Education. *International Journal of Geo-Information*, 10(2), 74-94. <https://doi.org/10.3390/ijgi10020074>
- Peng, J. y Abdullah, I. (2018). Building a market simulation to teach business process analysis: effects of realism on engaged learning. *Accounting Education*, 27(2), 208-222. <https://doi.org/10.1080/09639284.2017.1407248>

- Pérez, J.F., Ángel, J.P., Acevedo, J.D. y Ortiz, P. (2018). Aprendizaje significativo a partir de un juego de simulación: comparativo entre mercadeo y finanzas. *EXCENARIOS: empresa y territorio*, 7(10), 1-20. <https://www.researchgate.net/publication/331952687>
- Peterková, J. (2017). How to lead economics and business students to creativity with managerial simulation games? *Journal of Economics and Economic Education Research*, 18 (1), 1-20. <https://www.abacademies.org/articles/how-to-lead-economics-and-business-students-to-creativity-with-managerial-simulation-games-6650.html>
- Pierre-Majorique, L., Charland, P., Feldstein, H.D., Robert, J., Gilbert B. y Derick, L. (2011). Business Simulation Training in Information Technology Education: Guidelines for New Approaches in IT Training. *Journal of Information Technology Education*, 10, 40-53. <https://eric.ed.gov/?id=EJ930358>
- Pinto, E.L. y Alvarenga, M. (2018). Análise da implementação de um programa vivencial em gestão de proyectos em cursos universitários. *Revista de Gestão e Projetos*, 9 (2), 45-64. <https://periodicos.uninove.br/gep/article/view/10648/5038>
- Prado, A.M., Arce, R., López, L.E., García, J. y Pearson A.A. (2020). Simulations Versus Case Studies: Effectively Teaching the Premises of Sustainable Development in the Classroom. *Journal of Business Ethics*, 161 (3). <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04217-5>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales* [Archivo PDF]. [https://marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ratán, A. y Ritterfeld. (2009). Classifying Serious Games. <https://www.researchgate.net/publication/262910877>
- Reyes, R. (2020). Information and Communication Technology as Tools for Inclusive Education Systems in Elementary Schools. *Revista educación*, 44(2), 1-19. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.38781>
- Riebenbauer, E. y Stock, M. (2015). Design is our Success – the Importance of Modeling a Virtual Enterprise. *International Journal for Business Education*, (155), 41-49. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1268845>

- Rodríguez, A.B. y Ramírez, L.J. (2014). Learning by doing -researching by reflection- a parallel study case in Colombia and Chile. *Revista Academia y Virtualidad*, 7(2), 53-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5061041>
- Rodriguez, J.L. (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Universidad de Barcelona. <https://doi.org/10.1344/106.000002060>
- Rogmans, T. (2016). Effective Use of Business Simulation Games in International Business Courses. *AIB Insights*, 16 (2), 19-22. <https://doi.org/10.46697/001c.16890>
- Rogmans, T. y Azaba, W. (2019). The Impact of International Business Strategy Simulation Games on Student Engagement. *Simulation & Gaming*, 50 (3), 393-707. <https://doi.org/10.1177/1046878119848138>
- Rondon, S., Chiarion, F. y Furquim, C. R. (2013). Computer game-based and traditional learning method: a comparison regarding students' knowledge retention. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-13-30>
- Schmuk, R. (2016). Teaching Strategic Management by Business Simulation Games. *Studies from Education and Society*, 90-97 <https://doi.org/10.18427/iri-2016-0088>
- Scott, D., Underwood, J. y Thakur, R. (2017). Factors contributing to cognitive absorption grounded learning effectiveness in a competitive business marketing simulation. *Marketing Education Review*, 27 (1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/10528008.2017.1306710>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo. Una teoría de aprendizaje para la era digital [Archivo PDF]. https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf
- Tadeusz, P. (2020). Prospective impact of business simulation gaming on the public sector management. *SciPap*, 28 (2), 1-9. <https://doi.org/10.46585/sp28041076>
- Tamás, A. y Koltai, T. (2020). Applying dea for performance evaluation in business simulation games. *Budapest Management Review*, 51 (KSZ), 85–100. <https://doi.org/10.14267/VEZTUD.2020.KSZ.08>

- Tao, H.Y., Cheng, C.H. y Sun S.Y. (2009). What influences college students to continue using business simulation games? The Taiwan experience. *Computers & Education*, 53(3), 929-939. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.009>
- Tao, Y. H., Yeh, R.C. y Hung, K.C. (2015). Validating the Learning Cycle Models of Business Simulation Games via Student Perceived Gains in Skills and Knowledge. *Educational Technology & Society*, 18 (1), 77-90. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1062494>
- Teach, R. y Murff E.R.T. (2008). Are the business simulations we play too complex? *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 35, 205-211. https://www.researchgate.net/publication/228423516_Are_the_business_simulations_we_play_too_complex
- Tetik M., Öhman, M., Risto, R. y Holmström, J. (2 de Julio de 2018). *Game-based learning in an Industrial Service Operations Management Course (HEAD'18)* [Discurso principal]. 4th International Conference on Higher Education Advances. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia. <http://dx.doi.org/10.4995/HEAd18.2018.8095>
- Tutida, L. (2017). Jogos de empresa: o uso da tecnologia como ferramenta de aprendizado. *Espacios*, 38 (45), 19-28. <http://es.revistaespacios.com/a17v38n45/a17v38n45p19.pdf>
- Urquidi, A.M. y Tamarit, C. (2017). Meaningful learning in business through serious games. *OmniaScientia*, 13 (4), 1697-823. <https://doi.org/10.2926/ic.936>
- Urra, E., Sandoval, S. y Irribarren, F. (2017). El desafío y futuro de la simulación como estrategia de enseñanza en enfermería. *Investigación en Educación Medicina*, 6 (22), 119-125. <http://riem.facmed.unam.mx>
- Vallejo, M. y Molina, J. (2014). La evaluación auténtica de los procesos educativos. *Revista Iberoamericana de educación*, 64, 11-25. <https://doi.org/10.35362/rie640403>
- Van Wyk, M.M. (2016). Teaching Economics. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 24(2), 83-88. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92072-5>

- Velasco, M., Mesías, M. y Medina, P. (2020). Business Simulator as Business Teaching-Learning Strategy. *International Business Research*, 13 (2), 41-49. <https://doi.org/10.5539/ibr.v13n2p41>
- Vlachopoulos, D. y Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1),1-33. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=501550295023>
- Vos, L. (2015). Simulation games in business and marketing education: How educators assess student learning from simulations. *The International Journal of Management Education*, 13 (1), 57-74. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.01.001>
- Wang, Y.Y., Wang, Y.S. y Jian, S.E. (2020). Investigating the determinants of student's intentions to use business simulation games. *Investigating the determinants of student's intentions to use business simulation games*, 58 (1), 1-26. <https://doi.org/10.1177/0735633119865047>
- Watts, A. y Becker, W.E. (2001). Teaching Methods in U.S. Undergraduate Economics Courses. *The Journal of Economic Education*, 32(3). 269-279. <http://dx.doi.org/10.2307/1183384>
- Watts, A. y Becker, W.E. (2008). A Little More Than Chalk and Talk: Results from a Third National Survey of Teaching Methods in Undergraduate Economics Courses. *The Journal of Economic Education*, 39(3), 273-286. <http://dx.doi.org/10.3200/JECE.39.3.273-286>
- Wolfe, J. (2016). Assuring Business School Learning With Games. *Simulation & Gaming*, 47 (2). 2016-227. <https://doi.org/10.1177/1046878116632872>
- Zamora, R. (2001). *Los juegos de simulación, una herramienta para la formación* [Archivo PDF]. <https://www.researchgate.net/publication/267850749>
- Zoroja, J (2013). Usage of Business Simulation Games in Croatia: Perceived Obstacles. *Managing Global Transitions, University of Primorska, Faculty of Management Koper*, 11(4), 409-420. http://www.fm-kp.si/zalozba/issn/1581-6311/11_409-420.pdf
- Zulfiqar, S., Al-reshidi, H.A., Al Morteri, M.A., Feroz, H.M.B., Yahya, N. y Al-Rahmi, W.M. (2021). Understanding and Predicting Students' Entrepreneurial Intention through

Business Simulation Games: A Perspective of COVID-19. *Sustainability*, 13 (4), 18-38. <https://doi.org/10.3390/su13041838>

Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz, K. y Kaleem, M. (2019). An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities. *Journal of Educational Computing Research*, 57 (2), 1-25. <https://doi.org/10.1177/0735633117746746>