

# Gamificación: herramienta de ayuda en el proceso de la formación universitaria

Gamification: an aid tool in the process of university education

Iván J. Monterrosa-Castro<sup>1</sup>, Mónica E. Ospino-Pinedo<sup>2</sup>,  
Miguel A. García-Bolaños<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco, Colombia

<sup>2</sup> Universidad de Cartagena, Colombia

imonterrosa@tecnologicocomfenalco.edu.co , mospinop@unicartagena.edu.co ,  
mgarciab2@unicartagena.edu.co

**RESUMEN.** La gamificación es un tema que cada día adquiere mayor relevancia e importancia en el medio educativo. El objetivo al realizar el presente estudio fue describir cómo la gamificación permite promover y desarrollar las competencias en entornos de enseñanza-aprendizaje al incorporarlas en el avance de formación universitaria. Este estudio fue realizado mediante metodología de investigación mixta, adoptando investigación documental e investigación descriptiva, aplicando encuesta virtual aleatoriamente entre 55 participantes mediante formulario de Google Drive a estudiantes de varios semestres universitarios quienes cursaron asignaturas del área administrativa. La aplicación de resultados obtenidos de esta investigación, permitió el afianzamiento de métodos en la enseñanza-aprendizaje dado en aulas de clases, progreso dado en competencias en los procesos de toma de decisiones organizacionales y simulación de las opciones realizadas. Se puede concluir que las herramientas de simulación están permitiendo gestión eficiente de la información y simular diferentes escenarios organizacionales alcanzando toma de decisiones eficientes.

**ABSTRACT.** Gamification is a topic that every day acquires greater relevance and importance in the educational environment. The objective in carrying out this study was to describe how gamification allows promoting and developing skills in teaching-learning environments by incorporating them in the advancement of university education. This study was carried out using a mixed research methodology, adopting documentary research and descriptive research, applying a virtual survey randomly among 55 participants through a Google Drive form to students from several university semesters who took courses in the administrative area. The application of results obtained from this research allowed the consolidation of methods in teaching-learning given in classrooms, progress given in competencies in organizational decision-making processes and simulation of the options made. It can be concluded that simulation tools are allowing efficient information management and simulating different organizational scenarios, achieving efficient decision making.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación, Toma de decisiones, Simulación, Herramienta, Educación.

**KEYWORDS:** Gamification, Decision making, Simulation, Tool, Education.

## 1. Introducción

La gamificación es un tema que cada día adquiere mayor relevancia e importancia en el medio educativo y con mayor énfasis en los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias empresariales, al utilizarla como herramienta de apoyo en asignaturas que buscan desarrollar competencias en el momento de tomar decisiones gerenciales.

Indiscutiblemente, en medio de la pandemia mundial que fue ocasionada por el COVID-19, y con la problemática presentada al trasladar los encuentros presenciales de las clases en las universidades a encuentros mediados por tecnologías de la información y la comunicación, se pudo evidenciar la necesidad de implementar cambios en el desarrollo de las competencias tanto de los docentes como de los estudiantes, mediante la implementación de simuladores gerenciales para el desarrollo de las competencias y obtención de resultados en los estudiantes universitarios.

El uso de los simuladores en el ámbito empresarial también permite que los gerentes y ejecutivos de las empresas puedan simular en entornos virtuales las situaciones reales vividas al interior de las organizaciones permitiéndoles poner a prueba conocimientos adquiridos en los años de formación y la experiencia alcanzada en el ejercicio de su práctica profesional.

Es así como surge el interés de realizar una investigación que permitiera establecer ¿cómo la gamificación permite promover el desarrollo de las competencias genéricas y específicas en el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje al integrarlas al desarrollo de currículos de los programas de Administración de Empresas?

El objetivo de este estudio fue describir cómo la gamificación permite el desarrollo de las competencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje al incorporarlas al avance del currículo de las asignaturas al interior de los programas de Administración de Empresas.

## 2. Revisión de la literatura

### Concepto de Gamificación

Se entiende como gamificación a la aplicación de recursos didácticos (como diseño, dinámicas y elementos) en escenarios no lúdicos con el propósito de cambiar la conducta de las personas mediante interacciones sobre la motivación (Teixes, 2015, p.24). La gamificación propiamente dicha busca potenciar procesos de desarrollo en la enseñanza-aprendizaje establecidos en el uso de estrategias de juego (Marín-Díaz, 2015).

Díaz & Troyano (2013) enfatizan que la gamificación genera experiencias, crea emociones de dominio y seguridad en las personas dando lugar a considerables transformaciones del comportamiento en éstas. El ingrediente secreto que convierte la gamificación en una experiencia verdaderamente significativa y especial es la diversión (Llorens Largo, Gallego-Durán, Villagrà-Arnedo, Compañ-Rosique, Satorre-Cuerda & Molina-Carmona, 2016, p.31).

Para Prieto Andreu (2020), la gamificación como estrategia de aprendizaje se basa en el uso de las dinámicas de la simulación en entornos ajenos al juego, implicando ser una metodología de aprendizaje que facilita una gran oportunidad para trabajar y desarrollar aspectos como el esfuerzo, la motivación, la cooperación y la fidelización entre otros, en el contorno escolar. Ayén (2017), manifiesta que la gamificación es la implementación de técnicas propias de los juegos en escenarios no lúdicos, como las organizaciones o las instituciones educativas. De la misma manera, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es la implementación de alternativas de juegos para aprender y desarrollar contenidos didácticos.

La simulación mediante programas de computador permite conocer con precisión las realidades «no



experimentables», o no «observables» en la naturaleza, tal como puede suceder en los acontecimientos de astrofísica, geofísica-tectónica, estructura de materiales a elevadísimas temperaturas y presiones entre otras. (Cegarra, 2012, p.13).

### Gamificación en la formación

La gamificación nace como un instrumento de transformación en el sector educativo (Corchuelo, 2018, p.30). Utilizar gamificación en las aulas de clase permite ser productivo siempre que se utilice con el propósito de motivar a los estudiantes para progresar mediante los contenidos de aprendizaje (Contreras, 2018, p.16) y pensada como una estrategia que agrupe la conectividad y el compromiso por transformar una comunidad (Marín-Díaz, 2015). Según Díaz & Troyano (2013), en el panorama de la educación existen casos de éxitos en los que los beneficiarios mediante juegos en la internet aumentan sus conocimientos, capacidades y estrategias, así como su participación en este escenario específico de la educación.

La gamificación educativa se constituye en una innovadora metodología de procesos de enseñanza-aprendizaje que deberían ser una gran parte necesaria en el proceso de formación pedagógica de quienes serán futuros docentes (García, 2019, p.76). Esta metodología se presenta como opción a las estrategias tradicionales desarrolladas en las aulas de clases, y es utilizada cada vez con mayor énfasis en la educación superior (Lozada & Betancur, 2017, p.97).

Para Oliva (2016), gamificar no es únicamente dedicar la clase para la obtención de puntos o galardones; la gamificación transforma el aula de clases en un escenario divertido en el que se exploran las motivaciones y las inquietudes de los estudiantes, lo cual permite la interacción y conocerlos de una mejor forma (p.36).

Para los docentes que trabajan en instituciones de educación superior, la gamificación acarrea como gran desafío debido al diseño de actividades que permitan aumentar las motivaciones personales de los estudiantes, pero que favorezcan la apropiación y aplicación del conocimiento (Ardila-Muñoz, 2019, p.79). Obligatoriamente el docente debe recordar que cuando un grupo de estudiantes está motivado son fácilmente convertidos en una clase disciplinada y empeñada en la ejecución del desarrollo y alcance de los objetivos planteados en la academia (Oliva, 2016, p.36).

Los docentes que actualmente utilizan los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje centrados en el profesor, están teniendo grandes dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena & López-Ornelas, 2016, p.315). Practicar, probar y experimentar deben ser importantes para aprender cuál es la mejor forma de integrar los elementos que permiten generar experiencias enriquecedoras, motivadoras y cargadas de contenidos (Llorens Largo, Gallego-Durán, Villagrà-Arnedo, Compañ-Rosique, Satorre-Cuerda & Molina-Carmona, 2016, p.31).

Cuando se desea gamificar los procesos de aprendizaje se hace necesario la actualización de los materiales didácticos utilizados adaptándolos a las nuevas expectativas y formas de pensar de la sociedad digital, cambiando la forma de aprendizaje basándolo en la generación de materiales educativos enfocados en los principios de los juegos en línea (Prieto Andreu, 2020, p.75). La estrategia del juego consiste en conformar grupos diferentes de estudiantes que conformarán empresas que competirán entre sí y convirtiendo el aula en un escenario de mercado en el cual deberán tomar diferentes decisiones administrativas y encaminadas a maximizar la utilidad de la organización (Rey-Ares, Domínguez, Crespo & Ríos-Prado, 2021, p.295).

Sostienen García-Casaus, Cara-Muñoz, & Martínez-Sánchez (2020), que la gamificación no consiste en desarrollar y usar juegos o videojuegos en situaciones determinadas sino crear prácticas eficientes y efectivas. Esta clase de metodologías va más allá de simplemente implantar juegos de manera aislada, es transformar la dinámica de la clase para que en todo instante se utilicen mecánicas y dinámicas de los juegos. Por consiguiente, es necesario que antes de implementar y poner en práctica estrategias de gamificación en las aulas, estudiar a profundidad las estrategias y los alcances que se obtienen de los juegos. Es importante que los docentes estén

al corriente que para poder gamificar es necesario brindar buen tiempo y recursos. A sabiendas de que en la internet existe una gran diversidad de programas y herramientas, estas deben ser adaptadas a las necesidades del grupo de clases.

Según Zegarra (2016), uno de los principales retos de los docentes es lograr en los estudiantes el desarrollo de aprendizajes significativos en las diferentes áreas de conocimiento y en los niveles de educación. Para López Galvis (2020) la gamificación se ha utilizado ampliamente en escenarios educativos, llegando a ser una de las técnicas y herramientas más utilizadas para la adaptación e inclusión de las temáticas, así como para aumentar los niveles de comunicación, interacción y participación dentro de los grupos de estudiantes.

Especialmente, comenta Plata (2008), que los juegos gerenciales de las ciencias de la administración, en el que interactúan las diferentes áreas funcionales de la organización, permiten que el jugador ponga en práctica y aterrice los conocimientos teóricos asimilados, y sobre todo los articule con la “realidad”; esta última afirmación es especialmente significativa para quienes son estudiantes de los programas administrativos, que cursan durante su plan de estudios una cantidad supremamente importante de asignaturas, pero no tienen la oportunidad de poder interrelacionarlas todas en el desarrollo de sus estudios.

Los simuladores son herramientas importantes para las instituciones universitarias, donde se tienen posibilidades amplias para mejorar las competencias de los universitarios en los diferentes niveles de estudio para validar la totalidad de sus conocimientos, habilidades desarrolladas, y para reforzar en los primeros semestres la aplicación de conocimientos y simulación de escenarios, donde el simulador favorece el desarrollo de competencias genéricas que todavía no alcanza a dimensionar el manejo en su totalidad (Guzmán-Duque, 2022, p.93).

#### Gamificación en la organización

La gamificación en la organización es la interacción de herramientas y escenarios de los juegos (diseño, dinámicas y elementos) con el fin de transformar el comportamiento de los empleados y clientes mediante acciones sobre su motivación, con el propósito de obtener y generar valor para las empresas en el área comercial, finanzas o talentos humanos (Teixes, 2015, p.94).

Es de supremo interés que la implementación y ejecución de la gamificación en las entidades organizacionales se manifieste en métodos comprensivos de las implicancias pedagógicas, motivacionales y tecnológicas (Prósperi, Sabarots & Villa, 2016, p.95). Existen también multitud de intentos por introducir situaciones de juego en un contexto laboral, haciendo de éste un entorno mucho más dinámico, ameno y apetecible (Escribano, 2013, p.60).

La gamificación en el escenario organizacional se transforma en una gran ventaja para los gerentes y ejecutivos, ya que asiente que exista una motivación entre los colaboradores en los procesos de enseñanza y concepción de ambientes que simulan un trabajo óptimo; así como, la interacción directa con los clientes con el fin de fortalecer su percepción hacia la empresa y hacia la marca (Barros-Pozo & Medina-Chicaiza, 2021, p.197).

Según Zegarra (2016), muchas instituciones han optado por “Gamificar” sus experiencias. Si nos referimos específicamente a los temas relacionados con la educación, la formación y el entrenamiento. De igual manera López Galvis (2020), sostiene que, así como este tipo de herramientas de simulación en entornos de aprendizaje sirven para la optimización de recursos a nivel humano, a nivel logístico y a nivel tecnológico, se establecen bases para que se puedan implementar en los procesos de producción a gran escala, modelos de negocio empresariales o modelos de enseñanza-aprendizaje.

Como argumenta Plata (2008), el éxito de la simulación y los juegos va a depender de la seriedad y el compromiso con que los jugadores a la hora de ejecutarlo le pongan y eso lo saben perfectamente las personas

que se entrenan en las simulaciones de máquinas de vuelo y muchos otros tipos de simuladores y programas de juegos.

Alvarez-Aranzamendi (2021) afirma que el uso de simuladores viabiliza una mejor comprensión del problema, ya que acerca al participante a la realidad organizacional y favorece la aclaración de información que es significativamente útil para entender los modelos de comportamiento obtenidos. La aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la administración, trajo consigo impactos y transformaciones que favorecen los procesos de enseñanza, y demuestran que su implementación es importante no sólo para la generación de conocimientos en general, sino también, por el carácter práctico de su aplicación (Carangui Cárdenas, Cajamarca Criollo & Mantilla Crespo, 2017).

### 3. Metodología

Para realizar esta investigación se utilizó método descriptivo con un muestreo por conveniencia. Se escogió aleatoriamente entre 55 participantes aplicando encuesta virtual mediante formulario de Google Drive a estudiantes de varios semestres de formación de instituciones universitarias quienes cursaron asignaturas del área administrativa y utilizaron herramientas de simulación gerencial en el desarrollo de sus clases.

Se encuestaron a 37 estudiantes del sexo femenino (Lo cual representa el 67,3% de los estudiantes encuestados) y 18 estudiantes del sexo masculino (lo que representa el 32,7% de los estudiantes que se encuestaron). Las edades fluctúan entre los 18 y los 43 años de edad.

Para la tabulación y procesamiento de los datos que se obtuvieron a través de la encuesta realizada, se implementó software estadístico, SPSS 24. Se generaron las tablas y las gráficas para posteriormente realizar análisis y triangulación de la información.

### 4. Resultados

Los resultados que se consiguieron con la realización de la presente investigación, se exponen a continuación y describen la importancia de la gamificación y la implementación de juegos y simuladores como herramientas de ayuda en los procesos de formación y la toma de decisiones gerenciales.

#### 4.1. Contribución de los simuladores a los procesos de formación universitaria

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	24	43,6	43,6	43,6
Muy de acuerdo	26	47,3	47,3	90,9
Muy en desacuerdo	4	7,3	7,3	98,2
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	1,8	1,8	100,0
Total	55	100,0	100,0	

Tabla 1. ¿Considera usted que el uso de un simulador gerencial aporta a su proceso de formación?. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 1 ante la pregunta ¿Considera usted que el uso de un simulador gerencial aporta a su proceso de formación? se puede apreciar que el 47,3% de los encuestados manifestó estar muy de acuerdo en que el uso de un simulador gerencial en el aula de clases aporta a su proceso de formación, el 43,6% también manifiesta estar de acuerdo con que el uso de simuladores gerenciales contribuye de forma positiva con su proceso de formación, mientras que el 7.3% de los encuestados consideró estar muy en desacuerdo con el uso de simuladores en su proceso de formación y para el 1.8% de los participantes el uso de ellos es insignificante y manifiesta estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. La implementación de la gamificación en el proceso de formación de estudiantes universitario es una herramienta que apoya para el desarrollo de competencias en el

estudiantado y facilita la enseñanza por parte del docente. En concordancia con Pisabarro & Vivaracho (2017), la gamificación, como forma de adquisición de conocimiento y competencias a través de técnicas de juego, es una alternativa en desarrollo y en auge en la educación.

## 4.2. Contribución de los simuladores a la práctica profesional

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido De acuerdo	28	50,9	50,9	50,9
Muy de acuerdo	20	36,4	36,4	87,3
Muy en desacuerdo	4	7,3	7,3	94,5
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	5,5	5,5	100,0
Total	55	100,0	100,0	

Tabla 2. ¿Recomendaría el uso de simuladores gerenciales en la práctica profesional?. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 2, con la pregunta, ¿Recomendaría el uso de simuladores gerenciales en la práctica profesional? se aprecia que el 50,9% de los encuestados declaró estar de acuerdo en que recomendaría la implementación de los simuladores en la práctica profesional, el 36,4% también manifestó estar muy de acuerdo con que el uso de simuladores puede aportar de manera positiva al desarrollo en la práctica profesional, mientras que el 7.3% de los encuestados exteriorizaron estar muy en desacuerdo y para el 5.5% de los participantes consideró estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con el aporte que realizan los simuladores.

Esto muestra que la implementación de la gamificación como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas, permitirá obtener mayores índices de alcanzar niveles de calidad en la formación. Desarrollar una clase con la articulación del método de aprendizaje activo y de herramientas de gamificación, permitió comprobar en primera instancia un mejor ánimo por parte de los estudiantes cuando se planteó la alternativa que la evaluación del curso no se realizara a través de los tradicionales exámenes y tareas, sino mediante simulación de las actividades, tareas y acumulación de puntos (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena & López-Ornelas, 2016, p.321).

## 4.3. Contribución de los simuladores al logro de resultados de aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	27	49,1	49,1	49,1
Muy de acuerdo	21	38,2	38,2	87,3
Muy en desacuerdo	4	7,3	7,3	94,5
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	5,5	5,5	100,0
Total	55	100,0	100,0	

Tabla 3. ¿El uso de simuladores gerenciales en el aula contribuye al logro de sus resultados de aprendizaje?. Fuente: Elaboración propia.

Se puede evidenciar en la tabla 3 con la pregunta ¿El uso de simuladores gerenciales en el aula contribuye al alcance de sus resultados de aprendizaje? se aprecia que el 49,1% de los encuestados manifestó estar de acuerdo con que el uso de simuladores en el aula contribuye al alcance de los resultados de aprendizaje, el 38,2% también manifestó estar muy de acuerdo en que el uso de simuladores alcanza a aportar al logro de resultados de aprendizaje, mientras que el 7.3% de los encuestados exteriorizaron estar muy en desacuerdo y el 5.5% de los encuestados consideró estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con el aporte que podrían realizar

los simuladores al desarrollo de resultados de aprendizaje.

Esto muestra que la implementación de la gamificación como una herramienta de ayuda en los métodos de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de resultados de aprendizaje en los estudiantes de las instituciones educativas, permitirá alcanzar niveles de calidad altos en la formación universitaria. El entorno de aprendizaje a la hora de realizar actividades aumenta de forma formidable la motivación por parte de los alumnos, también aumenta el rendimiento, el nivel de alcance y, por consiguiente, el grado de aprendizaje (Pisabarro & Vivaracho, 2017, p.39).

#### 4.4. Experiencia en uso de los simuladores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	6	10,9	10,9	10,9
En desacuerdo	17	30,9	30,9	41,8
Muy de acuerdo	1	1,8	1,8	43,6
Muy en desacuerdo	24	43,6	43,6	87,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	12,7	12,7	100,0
Total	55	100,0	100,0	

Tabla 4. ¿Antes había tenido uso de simuladores gerenciales en los procesos de formación?. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 4, con la pregunta ¿Antes había hecho uso de simuladores gerenciales en los procesos de formación?. Se pudo confirmar la experiencia que los estudiantes tenían con respecto a la implementación de simuladores en el aula de clases, lo que permite apreciar que el 43,6% manifestó estar muy en desacuerdo con la expresión, ya que era la primera vez que se enfrentaban al uso de simuladores. El 30,9 de los encuestados manifestó estar en desacuerdo frente al 12,7 que manifestaron estar Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 10,9 de acuerdo y el 1,8 muy de acuerdo. Este aspecto nos muestra que, aunque son muchas las personas que no han tenido la experiencia de utilizar simuladores en su proceso de aprendizaje, son cada vez más los docentes que reciben capacitación y formación en el uso de simuladores y que sin duda alguna al cambiar la cultura y su forma de pensar, comenzarán a implementar el uso de los simuladores en las asignaturas que desarrollan en las instituciones educativas.

#### 4.5. Contribución de los simuladores al éxito empresarial

En la Figura 1. Frente a la pregunta ¿Considera usted que las decisiones tomadas con base en la información suministrada por el simulador aportan al éxito empresarial? Se puede apreciar que el 40% considera estar de acuerdo que tomar decisiones con la ayuda de simuladores aportan al éxito empresarial, el 32,73% muy de acuerdo con la pregunta, el 16,36% ni de acuerdo ni en desacuerdo manifestando indiferencia frente a la pregunta, el 7,27 muy en desacuerdo y 3,64% en desacuerdo con respecto al desarrollo de competencias para el éxito empresarial. Sin duda alguna implementar simuladores para desarrollar experiencia y competencias útiles que permitan alcanzar el éxito empresarial por parte de los empresarios es de gran importancia ya que permite simular situaciones a las que el empresario podría enfrentarse en un futuro.

Según García-Casaus, Cara-Muñoz, & Martínez-Sánchez (2020), trabajar en grupo es un enfoque totalmente aceptado en los sistemas educativos, existen cientos de documentos y metodologías basadas en el trabajo colaborativo entre colaboradores como un método efectivo que permite el desarrollo del aprendizaje. Es asimismo como, la gamificación se ha visto solo como parte de una estrategia de estímulo y motivación para los estudiantes, pero también se convierte en una ventaja competitiva al permitir la motivación e interacción de los empleados en un entorno de trabajo grupal, y con los clientes el fortalecimiento de las redes de fidelización a una empresa o marca. También, existe una incertidumbre, especialmente en los ejecutivos o empresarios,

sobre las variables que intervienen en la ejecución, la utilidad que se adquiere y las herramientas tecnológicas que ayudan en estos procesos (Barros-Pozo & Medina-Chicaiza, 2021, p.199).

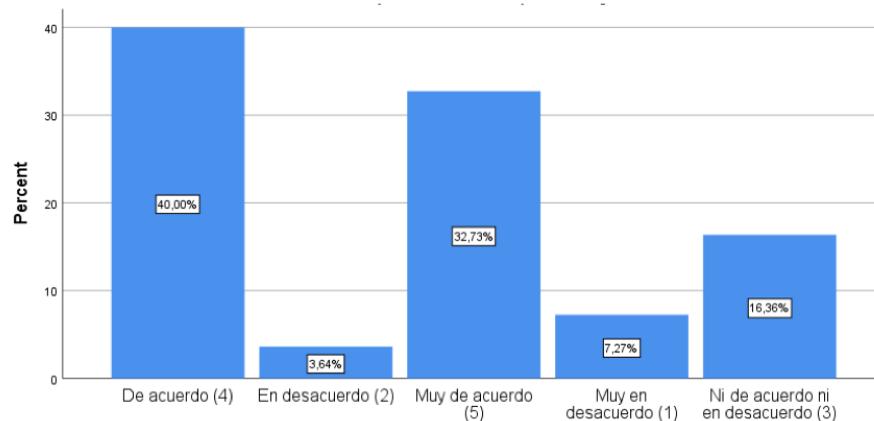


Figura 1. ¿Considera usted que las decisiones tomadas con base en la información suministrada por el simulador aportan al éxito empresarial?. Fuente: Elaboración propia.

## 5. Conclusiones

Se puede concluir que el implementar estrategias de gamificación como herramienta de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje en asignaturas del área de administración de empresas, específicamente en la toma de decisiones gerenciales, permitirá desarrollar en los estudiantes universitarios unas competencias que no se desarrollarían mediante la implementación de otras metodologías.

Además, el uso de los simuladores de negocios en el aula de clases permite que se simulen entornos reales de la organización lo que logra el desarrollo de competencias gerenciales en la preparación y formación de los futuros gerentes y empresarios.

Finalmente, se evidencia la importancia de la implementación en el entorno empresarial para que los gerentes y ejecutivos simulen en entornos virtuales colaborativos situaciones similares a las vividas en el ámbito organizacional.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Monterrosa-Castro, I. J.; Ospino-Pinedo, M. E.; García-Bolaños, M. A. (2022). Gamificación: herramienta de ayuda en el proceso de la formación universitaria. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 2(2), 7-15. ([www.businesssimulationjournal.com](http://www.businesssimulationjournal.com))

## Referencias

- Alvarez-Aranzamendi, H. (2021). Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 49-57.
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ?. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (86), 7-15.
- Barros-Pozo, D.; Medina-Chicaiza, R. P. (2021). Gamificación: Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197-210.
- Carangui Cárdenas, L. R.; Cajamarca Criollo, O. A.; Mantilla Crespo, X. A. (2017). Impacto del uso de simuladores en la enseñanza de la administración financiera. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(75), 103-122.
- Cegarra Sánchez, J. (2012). *Los métodos de investigación*. Madrid, Spain: Ediciones Díaz de Santos.



- Contreras, R. S.; Eguía, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41(380).  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Díaz Cruzado, J.; Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.*
- Escribano, F. (2013). Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, (5), 58-72. <https://doi.org/10.25029/od.2013.22.5>
- García-Casaus, F.; Cara-Muñoz, J. F.; Martínez-Sánchez, J. A.; Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79.
- Guzmán-Duque, A. (2022). Adaptación de los universitarios a plataformas digitales y el uso de simuladores gerenciales a partir del COVID-19. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 2(1), 87-94.
- Llorens Largo, F.; Gallego-Durán, F. J.; Villagrà-Arnedo, C. J.; Compañ-Rosique, P.; Satorre Cuerda, R.; Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- López Galvis, E. A. (2020). Gamificación para el aprendizaje de arquitecturas empresariales dentro de una entidad privada. *Tecnología Investigación y Academia*, 8(1), 5-21.
- Lozada-Avila, C.; Betancur-Gomez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Rev. ing. univ. Medellín [online]*. 16(31). 97-124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44) 108-118.
- Pisabarro Marrón, A. M.; Vivaracho Pascual, C. E. (2017). Gamificación en el aula: gincana de programación.
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99. <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Plata, J. (2008). Los "juegos gerenciales": el presente de la gerencia. *Escuela de Administración de Empresas y Contaduría Pública. Prósperi*, C.; Sabarots, G.; Villa, M. (2016). Uso de la gamificación para el logro de una gestión empresarial integrado. *Revista Perspectivas de las Ciencias Económicas y Jurídicas*. 6(2) 83-97. <http://dx.doi.org/10.19137/perspectivas-2016-v6n2a05>
- Rey-Ares, L.; Domínguez Feijoo, G.; Crespo Pereira, D.; Ríos-Prado, R. (2021). Una experiencia de gamificación en la introducción a la gestión empresarial. In *Xornadas de Innovación Docente (5º. 2021. A Coruña)* (pp. 295-304). Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona, Spain: Editorial UOC.
- Zegarra, F. R. (2016). Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje. *Expert*, 1(2), 20-24.
- Zepeda-Hernández, S.; Abascal-Mena, R.; López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.