

Simulador como herramienta pedagógica para estudiantes de Psicología en terminación laboral y Administración

Simulator as a pedagogical tool for students of Psychology in job completion and Administration

Guiana Fernández de Lara López

guiana.fernandez@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-7705-8102>

***Rocío Mabeline Valle Escobedo**

rocio.valle@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-7501-5854>

Laura Esther García Gómez

laura.garcia@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-8752-5456>

Eduardo Meza Sánchez

eduardo.ms@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0000-1465-3342>

Universidad Autónoma de Nayarit
Tepic, Nayarit, México

*Autora de correspondencia

Resumen

Problema de investigación: la ausencia de experiencias simuladas en la formación de práctica de estudiantes de Psicología con terminación laboral y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit. Objetivo general: plantea la creación de un simulador en el que los estudiantes desempeñan la función de reclutadores, mientras que los postulantes serán alumnos que están por egresar. Clasificación de la investigación: la investigación adopta un enfoque cualitativo de alcance descriptivo con fuentes documentales y casos de estudio, bajo un diseño no experimental y transversal. Población y muestra: estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias Sociales y Administración. Instrumentos de investigación: software en línea que consta de siete pruebas psicométricas. Validación de instrumentos de investigación: se validó mediante revisión de expertos y prueba piloto. Análisis de datos: se realizó con métodos cualitativos y estadística descriptiva. Resultados: evidencian la importancia de los simuladores. Conclusiones: lo que los convierte en una herramienta necesaria para innovar la educación superior.

Palabras clave: educación superior; estudiantes universitarios; simuladores.

Abstract

Research problem: the absence of simulated experiences in the practical training of Psychology students with job completion and Administration at the Autonomous University of Nayarit. General objective: it proposes the creation of a simulator in which students perform the function of recruiters, while applicants will be students who are about to graduate. Research classification: the research adopts a qualitative approach of descriptive scope with documentary sources and case studies, under a non-experimental and cross-sectional design. Population and sample: students of the Academic Unit of Social Sciences and Administration. Research instruments: consists of an online software consisting of seven psychometric tests. Validation of research instruments: it was validated through expert review and pilot test. Data analysis: it was carried out with qualitative methods and descriptive statistics. Results: show the importance of simulators. Conclusions: what makes them a necessary tool to innovate higher education.

Keywords: higher education; student university; simulators.

Introducción

Problema de investigación

En los tiempos actuales el mercado laboral se vuelve cada vez más complejo debido a la competitividad y a los escenarios menos estables, esta realidad cambiante obliga a las instituciones de nivel superior a buscar diferentes estrategias pedagógicas innovadoras que permitan a los estudiantes experimentar y aplicar los conocimientos adquiridos de una forma más dinámica. Los simuladores ofrecen escenarios realistas e interactivos donde el estudiante debe tomar decisiones informadas, favoreciendo la autonomía intelectual, el aprendizaje basado en la experiencia y la construcción reflexiva del conocimiento.

Actualmente los estudiantes de los programas de Psicología (con terminación laboral) y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit, no cuentan con un simulador que les permita tener una experiencia simulada en el desarrollo de competencias laborales, lo que dificulta el fortalecimiento práctico y la vivencia a escenarios de reclutamiento y selección de personal reales, marcando una brecha entre la teoría y la práctica.

De acuerdo a Contreras et al. (2018) una simulación es la representación o imitación de ciertos aspectos de la realidad. Los simuladores en el ámbito educativo representan una técnica de enseñanza-aprendizaje, donde el estudiante puede desarrollar y fortalecer habilidades técnicas y blandas, a través de experiencias guiadas brindándole herramientas para enfrentar situaciones futuras en la actividad laboral real.

Actualmente dentro de las distintas profesiones se pueden utilizar simuladores, por lo que, en la psicología laboral y administrativa pueden adaptarse, en este sentido, el desarrollo de un simulador en procesos de reclutamiento y selección se presenta como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer las competencias de futuros profesionales, los cuales llevan a cabo este ejercicio en la práctica. La figura del docente se configura como una agente esencial en la incorporación del mismo, dentro de la formación de los estudiantes, ya que su función es orientar y guiar a los alumnos hacia un aprendizaje significativo, donde puedan articular la teoría con la práctica (Cordero, 2024).

Del mismo modo constituye una experiencia de retroalimentación que contribuye a la futura inserción laboral de los estudiantes que participen en el simulador, lo que destaca la retroalimentación como parte valiosa de la experiencia de los estudiantes al participar, por la oportunidad que les ofrece al recrear un espacio donde aplicar sus conocimientos y la posibilidad de experimentar procesos de toma de decisiones relacionadas con las diferentes situaciones que pueden enfrentar (Oviedo y Estrada, 2022).

Referente teórico

En la actualidad, la educación ofrece diversas herramientas y enfoques que permiten la enseñanza de manera activa apegadas a la realidad obteniendo grandes ventajas y poco riesgo; esto permite al estudiante experimentar, explorar y dar solución a problemas o situaciones. De esta forma toman decisiones en tiempo real que les permiten practicar por medio del ensayo y el error. Dicha práctica del aprendizaje también se da a través de proyectos comunitarios, en colaboración con diversas instituciones, o en proyectos de investigación, solo que en estos casos hay una supervisión y retroalimentación inmediata lo que permite a los estudiantes responder de manera más efectiva.

Los simuladores posibilitan a los universitarios practicar en un entorno seguro y controlado, convirtiéndose en una herramienta innovadora para los docentes, ya que les permite cubrir las necesidades que los estudiantes pueden tener durante su estancia académica; asumiendo “un rol que cambia de receptor pasivo a constructor activo de su propio conocimiento, teniendo mayor autonomía en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 316). De esta manera mejoran su seguridad en la toma de decisiones, como actor principal del proceso de aprendizaje, el responsable del resultado y asumiendo un compromiso desde un contexto de experto, desarrollando habilidades como el trabajo colaborativo, confianza, comunicación efectiva, liderazgo, adaptabilidad, flexibilidad y resolución de problemas (Castro-Maldonado et al., 2020).

Dicha simulación sirve no solo a los estudiantes sino también a los docentes como estrategia de aprendizaje y didáctica adquiriendo habilidades para el dominio de temas, conocimiento de los contenidos en el contexto social, supervisiones, elaboración y actualización de material didáctico e implementación de estrategias innovadoras (Perea-Martínez y Salas-Tovar, 2022).

En este sentido, las actividades simuladas se convierten en representaciones visuales, reales, intuitivas que motivan el aprendizaje activo, interactivo con el conocimiento previo y adquiriendo nuevo conocimiento, de acuerdo al contexto que se esté presentando para desarrollar sus habilidades en diversos campos. Permitiendo al estudiante mejorar su comprensión y reflexión, por medio de preguntas y errores cometidos dentro de la práctica, facilitando a los estudiantes entender lo que pasa en ciertas circunstancias, los conceptos vistos en clase y aplicados en ciertos eventos; fortaleciendo así su enseñanza aprendizaje, a través de estos escenarios, que les permiten un manejo libre de la información y su entendimiento inmediato, para poder construir y reconstruir el conocimiento adquirido (Rodríguez- Abril et al., 2021).

En definitiva, los simuladores permiten modelar situaciones reales, facilitando el logro de objetivos educativos por medio de metodologías basadas en proyectos y resolución de problemas (Contreras y Carreño, 2021). También actúa como un vínculo con responsabilidad social entre la universidad y el mercado laboral promoviendo una cultura de evaluación basada en competencias y retroalimentación formativa, permitiendo que los estudiantes adquieran habilidades que aumenten sus oportunidades laborales.

Uno de los objetivos de la educación superior es la formación de profesionales competentes y preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral. Tomando en cuenta que los estudiantes de hoy en día aprenden de manera más interactiva, las estrategias educativas deben de ir en ese orden haciendo que la experiencia de aprendizaje sea directa, lúdica y lo más cerca posible a la realidad, esto tiene que ver con una estrategia más constructivista basada en competencias (Rincón et al, 2021).

Para Yáñez et al. (2023), el objetivo de la enseñanza no es solo transmitir información sino también despertar en el estudiantado las habilidades para analizar, criticar y reflexionar acerca de lo que aprenden tomando en cuenta que cada uno lo hace de manera diferente y que las experiencias y significados propios es lo que en definitiva desarrollará su propio aprendizaje.

Por su parte, Barradas-Arenas et al. (2023), evidencian que el uso de simuladores mejora el rendimiento académico y reduce la reprobación en cursos técnicos; y para incorporarlos en la educación se requiere del diseño de guías metodológicas para docentes

y estudiantes. Por lo que, la identificación de simuladores adecuados por disciplina permite la evaluación de competencias desarrolladas.

Así mismo, Agüero y Dávila (2024) concluyen que la formación docente en simuladores mejora la confianza, competencia tecnológica y estrategias didácticas. Lo que permite fomentar la motivación y participación estudiantil, facilitan la transferencia de conocimientos a contextos reales y promueven el desarrollo de competencias prácticas. De la misma manera, Navarro et al. (2022), afirman que los softwares educativos, incluidos los simuladores, influyen positivamente en el aprendizaje universitario, especialmente en dimensiones pedagógicas y técnicas.

En tanto que dentro de la educación superior el docente busca diversas formas de motivar al estudiante considerando su interés, busca recursos didácticos que le permitan desarrollar el aprendizaje para lograr un intercambio de experiencias, logrando enriquecer de manera significativa sus conocimientos, desarrollar o aumentar su creatividad, a través de sus propias experiencias. Entonces el uso de los simuladores dentro del ámbito académico universitario desarrolla la capacidad cognitiva, observando que los métodos de enseñanza interactivos promueven el pensamiento crítico, lo que les permite ampliar sus conocimientos y aplicarlos en la resolución de problemas cotidianos por medio de la recreación de situaciones realistas. De esta manera desarrolla destrezas para un entorno laboral más competitivo (Ortiz-Velásquez et al., 2025).

Sin duda alguna el uso de simuladores favorece el aprendizaje porque se pueden repetir las técnicas y los procedimientos tantas veces como sea necesario. Permitiendo al estudiante tener diversas alternativas de toma de decisiones para las actividades que van a realizar.

La enseñanza basada en las simulaciones permite que el estudiante reciba retroalimentación en el momento de la acción, tanto de docentes como de sus pares, y así este puede reflexionar en la práctica, lo cual contribuye a una evaluación formativa de mayor calidad. Además, al proveer un escenario estandarizado, reproducible y objetivo, lo que le da a la evaluación un carácter sumativo (Vidal et al., 2019).

Los simuladores varían de acuerdo a la disciplina en la que se trabaja si bien los más conocidos son aquellos que tienen relación con el área de la salud, también están los

que se utilizan enfocados a las ingenierías, en las ciencias aplicadas como la física y química, así como en las ciencias computacionales y digitales y sin duda alguna en las ciencias sociales y administrativas.

Uno de los campos que está tomando relevancia dentro de la psicología y que cada día tiene una influencia importante en la eficiencia y bienestar de los colaboradores es la psicología laboral, la cual funge un papel relevante y de gran influencia dentro de las organizaciones por lo que se vuelve indispensable diseñar ambientes de práctica donde el estudiante pueda experimentar y dar soluciones como si estuviera en campo.

Un simulador permite poner en una situación determinada a un individuo en una circunstancia que imite cierto aspecto de la realidad, además de promover situaciones posiblemente problemáticas, similares a la vida real. Valadez et al. (2022), proponen un modelo metodológico que combine simulación con aprendizaje instrumental, resolución de problemas y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S). Sin duda alguna, el uso de diversas herramientas puede mejorar la experiencia en el estudiantado con simuladores.

En este sentido, en una investigación realizada en una Universidad de Chile tuvo como propósito verificar si el juego de roles con grabación de video era una estrategia efectiva para la adquisición de la competencia de entrevistar y explorar si este favoreció el desarrollo de aprendizaje significativo, esta simulación se llevó a cabo con estudiantes de psicología laboral durante cuatro meses, los resultados evidenciaron, en el estudiantado, una valoración favorable de la estrategia usada para lograr aprendizajes efectivos y una percepción de logro de aprendizaje significativo y, en el docente, una evaluación que avala el logro del aprendizaje de la competencia de entrevista. Se concluyó como un hallazgo adicional, reflejado en los comentarios planteados por estudiantes que la técnica de juego de roles fortalece el desarrollo de competencias genéricas como: comunicación, habilidades de cooperación, aumento de la motivación, entre otras (Suárez-Cretton et al, 2020). Estos beneficios se alinean con los objetivos formativos de las ciencias sociales, disciplina que demanda habilidades analíticas y comprensión sistémica de fenómenos complejos (Rakhmetova et al., 2024).

Por su parte, en una investigación llevada a cabo por Oviedo y Estrada en (2022), sobre los simuladores sociales en el aprendizaje para la empleabilidad concluyeron que las

ventajas de la simulación de entrevistas de trabajo pueden ser diversas entre ellas: presentan situaciones reales, analiza las habilidades de los estudiantes, genera entornos innovadores y atractivos, se hace uso de recursos digitales, se da una retroalimentación del proceso y de las acciones y una interacción constante y dinámica con la que podrá desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal, a pesar de encontrarse dentro de una simulación.

Suárez-Cretton et al. (2020), también señala que la utilización de nuevas herramientas que acerquen al estudiantado a contextos naturales es un desafío ineludible. En consecuencia, se torna determinante disponer de otras instancias que permitan ejercitar las competencias requeridas por el estudiantado; una de estas puede ser los espacios de simulación.

En las disciplinas vinculadas a las Ciencias Económicas Administrativas se han visto en la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas y así responder a los desafíos actuales, como el entorno laboral cambiante, la globalización, la digitalización y el mercado inestable, exigen que las instituciones académicas formen profesionales con una base teórica sólida y competencias prácticas que les permitan operar eficazmente en escenarios empresariales complejos y en constante evolución.

El uso de simuladores empresariales ha emergido como una tendencia educativa clave al utilizar estrategias específicas y ponerlos al servicio de la formación motivada por la necesidad de conectar la teoría con la práctica de manera más efectiva.

En este sentido, de acuerdo a Guzmán y Del Moral. (2018) existen tres métodos para afianzar los aprendizajes teórico-prácticos en los grados o carreras, en este caso administrativas: La forma tradicional, donde el estudiante tiene contacto con la empresa cara a cara aplicando los aprendizajes adquiridos; los casos de estudio, donde el estudiante se enfrenta al desafío de buscar una solución a partir de un diagnóstico y elaboración de propuestas de intervención y solución a corto, mediano y largo plazo, por último la utilización de simuladores (presenciales o virtuales), que le permite la toma de decisiones como si fuese una situación real donde aplica también los aprendizajes adquiridos en su formación.

Por otro lado, no se puede entender la efectividad de los simuladores sin la percepción de aquellas personas que han estado involucradas en uno. En la Universidad

Internacional del Ecuador con sede en Guayaquil se llevó a cabo una investigación con estudiantes y graduados de la misma sobre el uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico, la cual se obtuvo como resultado que la percepción del 97% de los estudiantes y 96% de los graduados entrevistados fue que los simuladores promovieron una participación activa, mejoraron sus conocimientos sobre la administración de empresas, así como la toma de decisiones, gestión administrativa, procedimientos internos, pensamiento crítico, análisis de resultados y comprensión de la dinámica empresarial por lo que estuvieron de acuerdo con recomendar el uso de simuladores como herramienta de aprendizaje en las clases (Brito et al., 2021).

De la misma manera, en la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Central del Ecuador, se llevó a cabo una investigación sobre: la Innovación Educativa en la Formación Empresarial en donde se implementó un simulador de negocios en la Carrera de Administración de Empresas, en el cual se destacó la fuerte aceptación de los estudiantes hacia la implementación de simuladores de negocios en la Facultad de Ciencias Administrativas, con un 96.1% reconociendo su importancia para la competitividad profesional, los estudiantes valoraron significativamente sus beneficios (90.9% creen que añaden valor a las empresas) y la eficacia del aprendizaje práctico (98.7% lo consideran productivo) (Murillo, 2022).

Con estas experiencias se puede afirmar que más que una experiencia negativa, el uso de simuladores resulta ser beneficioso para los estudiantes, quienes le encuentran no solo el uso sino además le dan un significado individual a la experiencia con los mismos. Sin embargo, la efectividad de los simuladores puede verse afectada si los programas de estudio se encuentran desactualizados, si no existe alineación entre la teoría y la práctica, y si hay insuficiencia en la formación docente sobre el uso de simuladores (Ruiz et al., 2025).

Objetivo

Desarrollar un simulador pedagógico donde estudiantes de las licenciaturas de Psicología (con salida terminal laboral) y Administración de la UAN, asuman el rol de reclutadores, con la finalidad de fortalecer sus competencias profesionales en procesos de selección de personal mediante experiencias prácticas simuladas que vinculen la teoría con procesos reales de reclutamiento y selección de personal.

Método

Clasificación y diseño de la investigación

La investigación adopta un enfoque cualitativo con diseño descriptivo-exploratorio. Se empleó análisis documental para revisar literatura científica sobre el uso de simuladores en la educación superior, consultando fuentes como Google Scholar, revistas indexadas en Redalyc, Scielo repositorios universitarios, y algunas páginas de compañías especializadas en software educativo. Este análisis se complementó con estudios de caso en instituciones de educación superior que integraron estas tecnologías en cursos de ciencias sociales y administrativa, con la finalidad de conocer sobre la efectividad pedagógica de los simuladores.

Población de estudio

La población de estudio estuvo conformada por estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias Sociales en las licenciaturas de Psicología, Comunicación y Medios, Estudios Coreanos y Ciencia Política que cursan el séptimo y octavo semestre de la carrera, es decir, próximos a egresar quienes participan como candidatos. La muestra se delimita a los estudiantes de Psicología con salida terminal laboral y los de Administración que se encuentran realizando sus prácticas profesionales o servicio social. Considerando que estos grupos representan el perfil idóneo para evaluar la pertinencia y efectividad del simulador en proceso de reclutamiento y selección de personal.

Instrumentos de investigación

Se utilizaron análisis documental y estudios de caso como principales instrumentos de recolección de información. El cual permitió sistematizar aportaciones teóricas y empíricas sobre el uso de simuladores en educación superior, mientras que los estudios de caso facilitaron la obtención de percepciones directas de estudiantes en contextos reales de aplicación.

Operacionalización de Variables

Uso de simuladores en educación superior: Se refiere al grado y la manera en que los simuladores digitales o físicos son incorporados en los procesos de enseñanza-aprendizaje universitario, considerando el tipo de simulador a utilizar, la disciplina en la que se aplica, la frecuencia de uso y el nivel de integración en los programas académicos.

Validación de instrumentos

El análisis documental se validó mediante la selección de fuentes académicas reconocidas y actualizadas, garantizando rigor científico. Los estudios de caso se validaron a través de la triangulación de información entre entrevistas, observaciones y documentos institucionales, asegurando consistencia y credibilidad en los hallazgos.

Recolección y análisis de datos

La recolección de datos se realizó en dos etapas:

1. **Revisión documental:** búsqueda, selección y sistematización de literatura científica y técnica sobre simuladores en educación superior.
2. **Estudios de caso:** aplicación de entrevistas y observaciones en cursos específicos de ciencias sociales y administrativas.

El análisis de datos se efectuó mediante codificación temática, destacando categorías como aplicación, tipos de simuladores, uso de diferentes disciplinas y aportaciones de los autores. Se identificaron beneficios, desafíos y recomendaciones para optimizar su implementación. El manejo ético incluyó consentimiento informado de los participantes, confidencialidad de la información y uso exclusivo de los datos para fines académicos.

Resultados y Discusión

Resultados

De acuerdo a lo investigado y los resultados obtenidos, se propone la creación de un simulador como herramienta pedagógica para el aprendizaje de estudiantes de Psicología (terminal laboral) y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit, pertenecientes a las Unidades Académicas de Ciencias Sociales y Contaduría y Administración (UACyA) respectivamente, el cual, se llevará a cabo de la siguiente manera:

Tabla 1. Actividades de implementación del simulador.

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES
1º. Difusión del proyecto.	Dar a conocer el proyecto y atraer estudiantes que estén interesados en formar parte del mismo. con la finalidad de conformar un grupo pertinente para su implementación y validación.	• Elaborar poster (digital y físico). • Compartir la información del proyecto con docentes (Difusión en las coordinaciones de los programas: Psicología y Administración, docentes que imparten las asignaturas de prácticas y servicio, profesores que formen parte del programa) y estudiantes. • Difusión en redes sociales.
2ª. Etapa ´postulación de estudiantes que desean realizar prácticas profesionales y servicio social.	Recibir a los postulantes que formaron parte del proyecto para aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el aula.	• Establecer horario de atención y proporcionar núm. de teléfonos para que el estudiante se contacte. • Explicar a detalle en que consiste el proyecto y las etapas en las que se dividirá. • Establecer acuerdos con los horarios en los que estarán trabajando en el simulador.
3ª. Capacitación para postulantes que actuarán como reclutadores.	Elaboración del programa de capacitación para estudiantes por parte de los docentes. Con el propósito de formarlos en el desempeño del rol de reclutadores para garantizar el uso adecuado del simulador.	Temas Propuestos: Introducción • Administración y recurso humano. • Reclutamiento y Selección. • Pruebas Psicométricas. • Currículo Vitae. • Entrevista por Competencias (Método STAR, Elegir competencias genéricas a evaluar). • Manejo De Software de pruebas psicométricas.
4ª. Etapa promoción del simulador.	Dar a conocer el simulador con los posibles candidatos a evaluar (estudiantes próximos a egresar) con la finalidad de incentivar su participación en el proceso simulado y contribuir a su preparación para escenarios reales.	• Los postulantes reclutadores harán la difusión del simulador con sus compañeros y conocidos dentro de las unidades académicas de Ciencias Sociales y UACyA. • Los postulantes reclutadores aplicarán las pruebas psicométricas en el laboratorio de cómputo de UACyA a los estudiantes candidatos, así como la aplicación de la entrevista con la metodología STAR. • Los postulantes reclutadores harán un informe de los resultados y se los entregarán a los candidatos.

Fuente: elaboración propia.

Es importante resaltar que la entrevista por competencias que se elige aplicar, es con la metodología STAR, esto se debe a que el simulador no evaluará al candidato para un puesto o empresa en particular, sino más bien, el objetivo será conocer si el candidato cuenta con habilidades blandas que le abonen a su competencia profesional y al mismo tiempo retroalimentarlo en sus áreas de mejora identificadas.

Dicha metodología es particularmente útil en entrevistas que buscan evaluar competencias específicas, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos o el liderazgo, lo que permite su adaptación a la propuesta del simulador. Considerando los siguientes puntos:

- I. Situación: Se le pide al candidato que describa el contexto en el que se encontraba en un momento específico de su carrera. Esto incluye detalles sobre el entorno laboral, el equipo con el que trabajaba y cualquier circunstancia relevante que ayude a entender el desafío o la tarea que se presentaba.
- II. Tarea: Una vez que se ha establecido la situación, el candidato debe explicar cuál era su rol específico y las responsabilidades que tenía en esa situación. Es esencial que el postulante identifique claramente su papel, ya que esto permite al entrevistador evaluar su grado de implicación y liderazgo en el contexto presentado.
- III. Acciones: El candidato describe las acciones que tomó para abordar la tarea mencionada. Este componente es fundamental, ya que permite al entrevistador entender las habilidades y competencias que el candidato aplicó, así como su enfoque ante los desafíos. Las acciones deben ser específicas y reflejar el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas del postulante.
- IV. Resultados: El candidato debe compartir los resultados de sus acciones. Este aspecto es crucial para evaluar la efectividad de las decisiones tomadas y el impacto que tuvo el candidato en la situación. Es recomendable que los candidatos proporcionen datos cuantificables o ejemplos concretos de cómo su intervención llevó a un resultado positivo, ya que esto refuerza la credibilidad de su relato (Uriarte, 2017, p. 25).

Discusiones

Si bien se encontraron algunos estudios sobre el uso de simuladores en entrevistas y actividades organizacionales, la creación de simuladores en reclutamiento y selección como práctica educativa sigue siendo un campo fértil para la experimentación y para la utilización de generadores de competencias cognitivas y socioemocionales. Destacando la aportación de Oviedo y Estrada (2022), en una investigación que realizaron en el que concluyen que las entrevistas de trabajo son una herramienta que aporta ventajas para el desarrollo profesional de los estudiantes.

En este mismo orden, el uso de simuladores tecnológicos en procesos de reclutamiento y selección es una realidad en el ámbito laboral actual. En el educativo sigue en proceso de desarrollo y crecimiento, lo que permite considerar la viabilidad del estudio

de este tema en cuestión, considerándola como una oportunidad para explorar y generar nuevo conocimiento sobre el uso de simuladores en la educación de nivel superior.

Es posible afirmar que de acuerdo con Cordero (2024), el uso de simuladores como herramienta es recomendable para la enseñanza ya que permite desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos y competencias necesarias para su integración profesional. Y para los estudiantes que participen en un simulador laboral les daría la oportunidad de medir sus habilidades iniciales, ser retroalimentados en sus áreas de mejora, y conocer el rumbo que tomarán por sus respuestas y acciones en caso de no trabajar en dichas áreas. Una meta primordial de esta herramienta es la integralidad de competencias de saber, hacer y ser.

El aporte también de esta investigación pone a disposición la reflexión sobre la importancia de que los docentes de nivel superior utilicen estrategias creativas, innovadoras y vivenciales. En la actualidad la sociedad globalizada se caracteriza por cambios acelerados donde las competencias digitales son un recurso que facilitan el diseño de materiales pedagógicos para la aplicación de procesos (Cordero, 2024), que permita evaluar y retroalimentar a los estudiantes de una manera más dinámica y cercana a la realidad.

Implementar la simulación como estrategia de aprendizaje integral vinculado a la empleabilidad, desarrolla la participación de los alumnos, fortalece el trabajo en equipo, así como la capacidad para tomar decisiones y fomentar el pensamiento crítico (Flores et. al., 2025). Sin duda alguna, es una oportunidad para que el proceso de enseñanza aprendizaje, en cualquier nivel de educación superior, se dirija a ejercitar capacidades o destrezas siempre y cuando se busque llevarla a cabo de forma dirigida y con objetivos de aprendizajes claros y concretos para el desarrollo de competencias. Por lo que se presenta una propuesta sobre la creación de un simulador laboral en la Unidad Académica de Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Nayarit, México.

Conclusiones

Los simuladores se consolidan como una herramienta indispensable para innovar la educación superior, al cerrar la brecha entre la teoría y práctica en la formación de competencias laborales. Esto permite a los estudiantes fortalecer sus habilidades tanto técnicas como blandas (comunicación, liderazgo, resolución de problemas, pensamiento crítico, ético y socioemocionales), esenciales para la inserción laboral. El objetivo establecido fue diseñar una propuesta para crear un simulador laboral como herramienta pedagógica en el que los estudiantes de Psicología (con salida terminal laboral) y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit (UAN) asuman un rol de reclutadores, mientras que los candidatos sean estudiantes próximos a egresar de diversas licenciaturas pertenecientes a esta máxima casa de estudios. Proporcionando elementos para los procesos de reclutamiento y selección de personal, de esta manera se fortalecen los vínculos humanos y profesionales, cerrando la brecha entre la teoría y la práctica, contribuyendo a la empleabilidad de los egresados, brindándoles retroalimentación sobre sus habilidades y áreas de mejora.

Al aplicar la entrevista por competencias con el modelo STAR, permite a los estudiantes candidatos una evaluación objetiva y constructiva, que les ayuda a identificar áreas de mejora y fortalecer sus capacidades. Esto les permite prepararse e identificar sus capacidades o desarrollarlas de manera adecuada y anticipada para poder hacer frente al ámbito profesional en el cual se va a desarrollar.

El simulador actúa como puente entre la formación académica y las exigencias del entorno profesional, favoreciendo la empleabilidad y la preparación para escenarios reales de reclutamiento y selección. Aunque existen antecedentes de simuladores en otras disciplinas, su aplicación en procesos de reclutamiento y selección dentro de las ciencias sociales y administrativas es aún un campo sin mucho estudio, lo que convierte esta propuesta en una oportunidad para generar nuevo conocimiento y prácticas educativas innovadoras. Esta investigación permite destacar la importancia de que los docentes adopten estrategias creativas y vivenciales, mientras que los estudiantes obtienen aprendizajes significativos, motivación y confianza para enfrentar un entorno laboral competitivo y globalizado. Esto busca contribuir a la integridad del aprendizaje universitario, articulando el saber, hacer y ser, a través de un espacio seguro que permita experimentar, tener equivocaciones y mejorar antes de enfrentar la vida profesional en el mundo real.

Referencias

- Agüero, E. C., y Dávila, R. C. (2024). Formación del profesorado en el uso de simuladores como herramientas educativas en el aula virtual. *Conrado*, 20(97), 481-488.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442024000200481
- Barradas-Arenas, U.D., Cocón-Juárez, J.F., Pérez-Cruz, D., y Vázquez-Aragón, M. R. (2023). El impacto de los simuladores en el aprendizaje de los sistemas digitales. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 67-76.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100067
- Brito, J. G., Vasco, F. A., Brito, K. F., y Troncoso, B. M. (2021). Influencia del uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico. *UCV-Scientia*, 13(1), 37 -51.
<https://doi.org/10.18050/ucvs.v.13i1.04>
- Castro-Maldonado, J. J., Bedoya-Perdomo, K. y Pino-Martínez, A. A. (2020). La simulación como aporte para la enseñanza y el aprendizaje en épocas de Covid-19. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 8(1), 315-324.
https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/la_simulacion_como_aporte_para_la_ense%C3%B1anza_y_el_aprendizaje_en_
- Contreras, G. A., y Carreño, P. (2012). Simuladores en el ámbito educativo: un recurso didáctico para la enseñanza. *Ingenium*, 13(25), 107-119.
<https://revistas.usb.edu.co/index.php/Ingenium/article/view/1313/1104>
- Contreras, Y., Reyes, M., Nates, A. B. y Pérez, M. D. (2018). Los simuladores como medios de enseñanza en la docencia médica. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 47(2), 1-11.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572018000200010&lng=es&tlng=pt
- Cordero, J. (2024). Simuladores en el aprendizaje de competencias digitales para estudiantes y educadores. *Revista Internacional en Administración de Oficinas y Educación Comercial*, 9(2), 30-40. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/respaldo/article/view/20593>
- Flores, J.M., Salazar, R., y Núñez, D.L. (2025). Aprendizaje significativo y competencias profesionales en educación superior, a través de simuladores de negocio. En A. Palacios-Rodríguez, N. Pérez-Rodríguez, O. Gallego-Pérez, y M. Serrano-Hidalgo, *Hacia una educación digital y ciudadana. Retos y experiencias* (pág. 12-26). Dykinson, S.L. <https://doi.org/https://doi.org/10.14679/4020>
- Guzmán, A.P., y Del Moral, M. E. (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, (53), 41-60.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.03>
- Uriarte, S. (2017). *Manual de entrevistas efectivas*. Publiactiva. https://sdh.cl/wp-content/uploads/2020/06/Manual_de_entrevistas_2020.pdf
- Murillo, M. M. (2022). Innovación Educativa en la Formación Empresarial: Implementación de un Simulador de Negocios en la Carrera de Administración de Empresas de la Facultad de Ciencias Administrativas. *ASCE Magazine*, 1(1), 79-87. <https://doi.org/10.70577/ASCE/79.87/2022>
- Navarro, A. H., Raggio, G. S., Ruiz, H. W., y Grados, E. (2022). Software educativo en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1375-1385. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642022000401375
- Ortiz-Velásquez, N., Valencia-Cabrer, Y.S., Campoverde-Martínez, G.M., Flores-Cumbicus, R.A., y Núñez-Naranjo, A.F. (2025). El uso de Simuladores Digitales para la Enseñanza de Ciencias Sociales. *Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 97-112. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2960>

- Oviedo, L. G., y Estrada, C.C. (2023). Simuladores sociales en el aprendizaje para la empleabilidad. *Realidad y Reflexión*, (56), 266–279. <https://doi.org/10.5377/ryr.v1i56.15783>
- Perea-Martínez, F. N. y Salas-Tovar, Y. (2022) *Estrategia Pedagógica Apoyada en el uso del Simulador Arduino Para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático* [Tesis de maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, Universidad de Santander. Facultad de Ciencias Sociales]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/9064>
- Rakhmetova, A., Meiirova, G., Balpanova, D., Baidullayeva, A., y Nurmakhanova, D. (2024). The use of elements of neuropedagogy in the creation of virtual simulators for in-depth study of chemistry in higher education. *Journal of Technology and Science Education*, 14(2), 473-483. <https://doi.org/10.3926/jotse.2532>
- Rodríguez-Abril, P. L., Rodríguez-Hernández, A. A. y Avella-Forero, F (2021). Evaluación de simuladores como estrategia para el aprendizaje de la electricidad en la asignatura de física en la educación media. *Revista Boletín Redipe*, 10(8), 219-237. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1401>
- Rincón, C.A., Solano O. J., y Lemos de la Cruz, J. E. (2021). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad: una revisión de la literatura. *Academia y Virtualidad*, 14(1), 117-131. <https://doi.org/10.18359/ravi.5173>
- Ruíz, M. A., y Bodes, A. (2025). Simulación empresarial: Una Herramienta clave para la formación en ciencias administrativas, de negocios y económicas. *Diálogos Educativos*, 1, 234-278. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15459258>
- Suárez-Cretton, X., Castro-Méndez, N., y Muñoz-Vilches, C.G. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.2>
- Valadez, S., Flores, I., y Atencio, A. (2022). Metodología para implementar el uso de simuladores en la educación virtual. *Revista Electrónica IPN*, 14(27), 1-4. https://revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/28/HUMANIDADES_28_001134.pdf
- Vidal, M. J., Avello, R., Rodríguez, M. A., y Menéndez, J.A. (2019). Simuladores como medio de enseñanza. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 33 (4), 37-49. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=93475>
- Yáñez, M. A., y Vargas, R. (2023). Uso de los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje significativo en estudiantes de mercadotecnia: resultados y experiencias. *Company Games y Business Simulation Academic Journal*, 3(1), 23-33. <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numeros-anteriores.html?id=140>