

Capítulo 11

La experiencia de estudiantes universitarios en un simulador laboral: una estrategia para el desarrollo de competencias profesionales en la educación superior

*Guiana Fernández de Lara López, Laura Esther García
Gómez, Rosa Angélica Manjarrez Díaz, Eduardo Meza
Sánchez, Daniel Cruz Duran*

Fernández de Lara López, G., García Gómez, L. E., Manjarrez Díaz, R. A., Meza Sánchez, E., & Cruz Duran, D. (2026). La experiencia de estudiantes universitarios en un simulador laboral: una estrategia para el desarrollo de competencias profesionales en la educación superior. En R. Simbaña Q. (Coord). *Investigación educativa en América Latina. Estudios sobre formación docente, prácticas innovadoras y gobernanza institucional (Volumen III)*. (pp. 245-267). Religación Press. <http://doi.org/10.46652/religacionpress.468.c948>



La experiencia de estudiantes universitarios en un simulador laboral: una estrategia para el desarrollo de competencias profesionales en la educación superior

Resumen

La educación superior enfrenta el desafío de formar profesionistas capaces de responder a las exigencias de un mercado laboral cada vez más dinámico, complejo y competitivo. En este contexto, las universidades de educación superior buscan nuevas formas de enseñar tomando en cuenta que el aprendizaje no solo se basa en el desarrollo del conocimiento sino también en el de habilidades y el aprendizaje a partir de la práctica ha cobrado relevancia al favorecer la integración de conocimientos teóricos con situaciones cercanas a la realidad profesional. Entre estas estrategias, los simuladores laborales se han consolidado como herramientas innovadoras que permiten a los estudiantes desarrollar competencias profesionales en entornos seguros y controlados. El presente artículo tiene como objetivo analizar la experiencia de estudiantes universitarios en un simulador laboral. Para ello, se realiza una revisión teórica y el análisis de resultados sobre tres ejes centrales: el aprendizaje en la educación superior, el simulador como estrategia formativa y las experiencias de estudiantes universitarios que participaron en un simulador laboral. A través de un análisis cualitativo se analizaron las opiniones de 15 estudiantes que participaron en el proyecto durante 6 meses. Se destacan sus vivencias con relación a la comprensión de las actividades que se llevan a cabo en el simulador laboral, las áreas de mejora, los beneficios y la visión general del proyecto. Estos hallazgos subrayan a los simuladores laborales como una experiencia favorable y se deja a reflexión considerar evaluar el mismo desde diversas perspectivas con el fin de seguir mejorándolo y adaptándolo a las necesidades del entorno.

Palabras clave: Modelo educacional; Desarrollo de Habilidades; Estudiante Adulto; Enseñanza pública; Aprendizaje Activo.

Introducción

El mercado laboral altamente competitivo, obliga hoy en día a un permanente desarrollo y adecuación de las competencias, necesidades y cambios del entorno (Carbajulca, 2023). Las organizaciones enfrentan como un caso crítico, la contratación de personal idóneo que cumpla con las competencias requeridas para el perfil del puesto; por ello, como prioridad, se deben elaborar planes de estudios universitarios cónsonos con las demandas de la realidad (Álvarez-Armas, 2024).

Dichas competencias no solo se refieren a las competencias técnicas de cada profesión sino también a las competencias genéricas o habilidades blandas que de acuerdo a Ordoñez et al. (2024), permiten preparar a los estudiantes no solo para el presente, sino para futuros roles laborales aún no definidos, fomentando una mentalidad flexible y orientada hacia la innovación y que conduce a una transición exitosa de los estudiantes hacia el mercado laboral.

De acuerdo a la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) (2020 como se citó en Ordoñez et al., 2024), enfatizan que “las competencias necesarias para el éxito profesional están en constante evolución, y que las instituciones deben mantenerse al día con estas tendencias” (p.11). Además, el autor señala que:

Dado que las demandas del mercado laboral evolucionan rápidamente, es crucial que las instituciones mantengan flexibilidad y capacidad de respuesta para actualizar sus programas alineando los currículos educativos con las demandas cambiantes del entorno laboral, en un contexto donde las habilidades blandas y técnicas son igualmente valoradas. (p. 12)

El objetivo del antiguo modelo de formación se basaba solo en asegurarse que el estudiante adquiriera los conocimientos para poder determinar si había aprendido o no. Ahora con el nuevo modelo basado en competencias las universidades deben comprobar si los estudiantes han adquirido las competencias profesionales suficientes du-

rante su formación inicial, es decir, si el progreso de la adquisición de las mismas es correcto (Ruiz y Berbejo, 2021).

En concordancia con lo anterior se puede considerar que la educación superior actualmente se encuentra en un reto importante que consiste en la modificación e innovación de su enseñanza obligando al docente a actualizar sus modelos de formación donde no solo se limite a la transmisión de conocimientos, sino que permita el desarrollo de nuevas habilidades y actitudes a los estudiantes para resolver situaciones reales que se encontraran en su vida profesional futura.

Ordoñez et al. (2024), también señala que

uno de los modelos de formación que actualmente se están utilizando tiene que ver con el aprendizaje en el trabajo (Work-Based Learning, WBL) la cual es una estrategia eficaz para reducir la brecha entre el conocimiento académico y las habilidades requeridas en el mundo laboral. (p. 3)

Estas estrategias permiten al estudiantado desarrollar habilidades para resolver problemas en una situación lo más cercanamente posible a la real, desarrollar su pensamiento crítico, la capacidad para resolver problemas y la habilidad de tomar decisiones las cuales son competencias esenciales en cualquier ámbito profesional.

Desde una perspectiva pedagógica la simulación, es considerada una alternativa del aprendizaje en el trabajo y algunos de los beneficios que se obtienen de ella es impulsar a los estudiantes a integrar conocimientos, habilidades y actitudes, generando así una experiencia de aprendizaje significativa. Además, fomenta la evaluación formativa y la retroalimentación, elementos esenciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, motiva la reflexión sobre el propio rendimiento y la planificación de acciones para fortalecer o mejorar el desempeño en eventos futuros (Hidalgo et al., 2025).

En este mismo orden, Carvajal et al. (2021), consideran que la estrategia de simulación debe considerarse como una alternativa formativa versátil, aplicable en diversos cursos para abordar temas específicos o como actividad evaluativa ya que resulta valiosa para el entrenamiento de habilidades operativas que requieren práctica repetitiva para su consolidación.

De acuerdo a Moncada et al. (2023), otros beneficios de la actividades simuladas tienen que ver con los siguientes: son una práctica distribuida la cual mejora la retención y permite la reflexión de lo aprendido, promueven una práctica estructurada la cual consiste en un entrenamiento con objetivos claros y específicos, desarrollan una práctica deliberada que influye en un dominio más experto, permiten el entrenamiento de otras habilidades (técnicas, cognitivas, y de comportamiento), funcionan como una formación flexible e individualizada (cada uno interpreta su propia experiencia) y desarrollan un aprendizaje basado en problemas y destrezas para demostrar su dominio en alguna actividad.

Si bien la mayoría de los autores que han llevado prácticas simuladas concluyen en que la misma tiene más beneficios que repercusiones es importante también considerar y analizar las experiencias no desde la perspectiva de quien elabora y aplica el simulador sino de quienes participan dentro de él en este caso los estudiantes, ya que son los que tienen la experiencia directa, quienes se enfrentan a los desafíos y que pueden también detectar las áreas de mejora de los simuladores y finalmente la eficacia de los mismos. Dichas experiencias pueden ayudar no solo a mejorar el modelo o proyecto del simulador, sino también a identificar el impacto emocional, el diseño instruccional, si se torna complejo o necesita un ajuste en la mejora del aprendizaje, la validación de la transferencia de conocimientos es decir si pueden complementar la teoría con la práctica y si ofrece una retroalimentación directa o no.

El aprendizaje en la educación superior

Aprendizaje experiencial

Realizar actividades prácticas en cualquier etapa de la carrera universitaria suele ser un gran motivador para la formación del estudiante, además de prepararlos para llevar a cabo un buen desempeño en su vida profesional futura.

En la actualidad, las exigencias profesionales del mercado laboral demandan altos estándares de la capacidad de desenvolvimiento del profesionista egresado, por lo que es óptimo que el estudiante desarrolle habilidades que contribuyan a la aplicación de conocimiento antes de su egreso, dicha exigencia implica que el aprendizaje latente debe de ser demostrado puntual y correctamente en la práctica antes de que el joven egrese, dándole un valor mayor a ese profesionista muy por encima de aquellos que no tienen ningún tipo de experiencia, y sobre aquellos que aún no han tenido la oportunidad de probar en su ejercicio el aprendizaje académico almacenado, y mucho menos de pulir o hacer correcciones a dicho aprendizaje.

Lo anterior destaca, la importancia de lograr que el alumno interactúe con su entorno y las problemáticas que están relacionadas directamente con su profesión, lo que le otorga herramientas para resolver las diversas situaciones, cuando ya se encuentre en su ejercicio profesional. Del Pino (2020) señala que, el aprendizaje experiencial es una forma natural de acceder al conocimiento significativo, donde el alumno es motivado, y consigue sus metas académicas a través de la exploración, la experimentación y la observación, y enfatiza la cita de Albert Einstein que dice “El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información.”

Sin embargo, es difícil lograr un aprendizaje significativo cuando la información teórica no conecta con experiencias previas del individuo, y cuando esta llega de forma arbitraria sin ningún tipo de co-

nexión o anclaje a su realidad. Si bien es posible obtener aprendizaje cuando la información es cien por ciento teórica, esta quedará almacenada por un tiempo indefinido corriendo el riesgo de ser eliminada de este sistema operativo denominado memoria por considerarse de poca relevancia. Por esta razón, la práctica, es un reforzador de aquello que se encuentra almacenado en nuestra memoria y que pule el contenido de dicha información perfeccionándose a detalle, además al tener más experiencia la información teórica consigue un mejor anclaje para ser retenida y en su momento ser aplicada.

Actualmente, el aprendizaje activo ha tenido mucho auge, pues es considerado una forma eficaz de aprender. “Este tipo de aprendizaje se basa en la idea de que el conocimiento no se adquiere únicamente escuchando, sino haciendo, reflexionando y aplicando lo aprendido en contextos reales” (Ortiz et al., 2026, p. 42).

De igual forma Ortiz et al. (2026), señalan los múltiples beneficios del aprendizaje activo donde sobresale el incremento de la comprensión y retención del conocimiento, del pensamiento crítico, de las habilidades comunicativas y sociales, así como, del aprendizaje más práctico y aplicado sin dejar atrás el fomento a la motivación del estudiante.

En el nivel superior, los proyectos llevan implícito un aprendizaje experiencial totalmente activo, en estos el estudiante tiene la oportunidad de poner en práctica sus conocimientos teóricos, apreciar la realidad del entorno, resolver problemáticas, desarrollar sus habilidades sociales, tomar decisiones, ejercer liderazgo, aumentar sus aptitudes y modificar si es necesario sus actitudes para salir adelante de los retos presentados. Lo anterior lo pone por encima de aquel estudiante que conserva la incertidumbre de enfrentarse por primera vez a estos retos en el mercado laboral.

Constructivismo

Los conocimientos no se construyen ni se difunden de forma pasiva, las cogniciones tienen que ser movidas, los comparativos deben de

existir, el análisis tiene que estar presente, es la experiencia, la generación de recuerdos, la interacción con el medio, con las personas, lo que fomenta la adherencia del aprendizaje.

El constructivismo permite que el aprendizaje sea más dinámico y adaptado a la realidad del estudiante. Al considerar sus conocimientos previos, se facilita la comprensión de nuevos contenidos y se promueve una mayor participación en clase. Esto también ayuda a que el estudiante desarrolle habilidades como el análisis, la reflexión y la autonomía, lo que mejora su desempeño académico. (Ortiz et al., 2026, p. 48)

El aprendizaje activo es acertar y celebrar en la práctica, pero también es equivocarse, reconocer los errores y corregir. En la práctica el estudiante es expuesto de manera constante a estas situaciones, refuerza los aciertos y corrige los errores, haciendo que este vaya puliendo aquellas funciones implícitas en su desarrollo profesional.

En contraste a lo anterior, el estudiante en el aula memoriza la información teórica y al aplicar una evaluación si llegase a tener errores, es seguro que no podrá corregirlos sobre el mismo examen. Es en el constructivismo donde el estudiante desarrolla su propio conocimiento y el aprendizaje activo es un trampolín para esta construcción.

Aprendizaje contextualizado

Cuando en el aprendizaje predomina la práctica, el aprendizaje se vuelve contextualizado, el estudiante se prepara para ejercer en su entorno, aprende a conocerlo, conoce las limitaciones que este le brinda, pero también conoce las oportunidades que puede aprovechar esto le otorga crecimiento y le ayuda a tomar mejores decisiones.

Mayorga y Tibán (2024), señalan que “El aprendizaje contextualizado busca conectar el conocimiento teórico con situaciones prácticas

relevantes, fomentando una comprensión más profunda, el desarrollo de habilidades transferibles y la motivación de los estudiantes ” (p.88).

Además, Chibás-Creagh y Navarro (2020), enfatizan que este tipo de aprendizaje no se limita a lo acontecido en el aula, más bien se encuentra asentado por la presentación de situaciones específicas ambientales más que por teorías, donde el conocimiento es producto de dichos estímulos.

Por todo lo anterior, el estudiante, al conocer el entorno se vuelve más seguro de su proceder, la toma de decisiones es más acertada, la incertidumbre disminuye y el desarrollo profesional se vuelve más efectivo.

El simulador como estrategia formativa.

Diferencia entre prácticas y estudios de caso.

La simulación en la educación superior constituye una estrategia formativa que trasciende las prácticas tradicionales, al permitir experiencias inmersivas que fortalecen la transferencia de conocimientos y habilidades en contextos sociales y de la salud (García-Perez y Varea, 2025). Las simulaciones pedagógicas en mundos virtuales favorecen la formación inicial docente, al potenciar la reflexión crítica y la capacidad de adaptación frente a escenarios educativos complejos, mediante una adecuada implementación es importante para garantizar la calidad y pertinencias de las experiencias para la formación de los estudiantes (Badilla-Quitana y Sandoval-Henriquez, 2024; Olvera Cortés et al., 2023).

Por lo que, los simuladores en la enseñanza se han consolidado como herramienta que promueve el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes, debido a que su aplicación en actividades académicas facilita la compensación de contenidos y la construcción de conocimiento, mediante la resolución de problemas reales para favorecer su aprendizaje. Estos entornos no deben considerarse únicamente como

complementos tecnológicos, sino como modelos educativos centrados en el estudiante, que impulsan su autonomía, capacidad reflexiva e integridad, siempre que cuenten con un diseño instruccional coherente y el respaldo tanto docente como institucional (Barrada-Arenas, 2023; Montenegro y Vinueza, 2025).

Estas herramientas educativas se deben reconocer como una estrategia pedagógica que impulsa la construcción de conocimiento mediante la interacción directa con situaciones específicas. Este enfoque se articula en la experiencia, conocimiento del proceso, observación reflexiva en marcos teóricos para generar comprensión estructurada y transferible, y la experimentación activa, que consolida lo aprendido al aplicarlo en nuevos contextos, para promover la aplicación del conocimiento en escenarios diversos (Macías Alvarado y León Piedra, 2024).

Entonces, la necesidad creciente de vincular el conocimiento académico con problemáticas sociales ha impulsado el uso de tecnologías como los simuladores para recrear escenarios realistas en los que los estudiantes toman decisiones fundamentadas en marcos teóricos previamente estudiados. Estas herramientas fortalecen la autonomía intelectual y favorecen el desarrollo de competencias clave para intervenir en contextos diversos y dinámicos. De este modo, el aprendizaje se convierte en una experiencia situada y significativa, adaptada a los retos contemporáneos del ámbito profesional (Oviedo Guevara y Estada Albeño, 2023).

Componentes del simulador

La implementación de simuladores en la educación superior permite tener un impacto positivo observable en aspectos cognitivos, conductuales y afectivos; su efectividad depende del diseño pedagógico, de la integración curricular y de la orientación proporcionada por el docente. A pesar de sus beneficios, la simulación puede verse limitada por los requerimientos tecnológicos, los costos de implementación y las dificultades para reproducir completamente la complejidad de

los contextos profesionales reales (Wu et al., 2022), sumando a que la efectividad de los simuladores depende en gran medida de su diseño instruccional, ya que escenarios excesivamente complejos o con escasa orientación pueden generar sobrecarga cognitiva y afectar el aprendizaje del estudiante (Chernikova et al., 2023).

Dentro de los componentes del simulador, por lo tanto, se debe considerar una plantilla que permita tener el diseño del escenario del simulador con los objetivos, roles y recursos, para permitir la planeación de la pedagogía que se va aplicar, así como la coherencia entre los elementos del proceso formativo. Es importante la planificación y evaluación contumaz de los escenarios para garantizar el desarrollo de competencias técnicas y no técnicas en los participantes. (Gómez-López et al, 2018; Morales-López et al., 2017). Se debe hacer énfasis en el papel del técnico en simulación como componente esencial del escenario, con lo que impacta directamente en la calidad de la experiencia formativa (Olvera-Cortés et al., 2023).

Competencias desarrolladas

Los simuladores permiten la recreación de casos que favorecen la comprensión práctica y el desarrollo de competencias argumentativas (Cobos Russi y Garzón Alvarez, 2022). Por medio de lo cual se fortalecen las competencias técnicas, al permitir la interacción con entornos interactivos que mejoran la práctica y preparación de los estudiantes (Yaguache Malia et al., 2025). Con este tipo de herramientas se impulsa el desarrollo de competencias digitales, esenciales para la integración de tecnologías en procesos de enseñanza-aprendizaje (Hernández Briseño, 2026). Desarrollando las competencias blandas, como la comunicación y el liderazgo; las cuales son parte importante de los futuros profesionales para encontrar empleo, como parte integral de su formación educativa (Infante-Alcántara et al., 2023).

Es importante considerar que la enseñanza no debe limitarse a la transmisión de información, sino que debe estimular en los estudiantes la capacidad de analizar, criticar y reflexionar sobre su aprendizaje,

que le permita reconocer que cada persona construye su conocimiento a partir de experiencias y significados propios. Considerando, el uso de simuladores ha demostrado mejorar el rendimiento académico, fortalecer su confianza, desarrollar la competencia tecnológica, permitiendo transferir el conocimiento a través de escenarios reales y promueve el desarrollo de competencias prácticas (Agüero y Dávila, 2024).

Experiencias de los estudiantes universitarios en un simulador laboral

En el contexto de la formación de los estudiantes de la licenciatura en psicología de la terminal laboral y los estudiantes de la licenciatura en administración existen actividades como lo es la entrevista de selección, las evaluaciones psicométricas y la resolución de problemas que difícilmente se pueden aprender sin la práctica de las mismas, por lo que la simulación resulta relevante para el desarrollo de habilidades, actitudes y retención del conocimiento de dichas actividades.

El presente estudio tuvo como objetivo analizar las experiencias de los estudiantes universitarios que realizan prácticas y/o servicio social, este modelo de simulación con enfoque laboral, consistió en cuatro actividades importantes: capacitación, aplicación de la entrevista laboral con la metodología STAR (situación, tarea, acción y resultado, por sus siglas en inglés), aplicación de pruebas psicométricas en el software PSICOWEB (Terman Merrill, Inteligencia Emocional de R. Cooper y Moss) y la interpretación de los resultados obtenidos en un informe general. En el proyecto los estudiantes de ambos programas académicos fungieron como reclutadores y los candidatos eran estudiantes externos al proyecto.

Metodología

Se realizó una investigación cualitativa fenomenológica con técnica narrativa cuyo propósito fundamental fue describir, comprender e interpretar las experiencias vividas por los estudiantes en el simulador laboral como parte de su servicio social y/o prácticas profesionales.

La nube permite reconocer la frecuencia de la aparición de palabras en la redacción de experiencias de los estudiantes participantes en el simulador laboral, las cuales se muestran a continuación como categorías.

Categoría 1: actividades que se llevan a cabo en el simulador laboral

Las experiencias de aprendizaje relacionadas a las actividades que se llevaron a cabo en el simulador se relacionan con la aplicación de la entrevista la cual fungió como una experiencia directa, vivencial, así como exploratoria y descubridora de habilidades en los estudiantes. Así mismo, con relación a las pruebas psicométricas estas pudieron brindarles la evaluación objetiva que permitió comparar entre sus percepciones y experiencias y los resultados obtenidos en dichas pruebas completando la evaluación de una manera más integral.

Categoría 2: áreas de mejora

Se reconocen áreas de mejora personales y en el proyecto. En las áreas de mejora de los estudiantes se detectaron la poca habilidad para aplicar entrevistas, interpretar resultados y manejar la frustración cuando un candidato no se presentaba o no continuaba en el proceso.

En las áreas de mejora del proyecto los estudiantes consideran importante buscar diferentes estrategias para conseguir candidatos, para difundir el proyecto y desarrollar reuniones más subsecuentes con los estudiantes que fungen como reclutadores (practicantes y prestadores de servicio).

Por otra parte, se detectaron fallas en el software (PSICOWEB) el cual en algunas ocasiones no funcionaba o se reiniciaba regresando al candidato a iniciar de nuevo la evaluación de las pruebas psicométricas.

Y finalmente la capacitación que se les brindó consideran necesario dedicar más tiempo a la aplicación de la entrevista como práctica y a la interpretación de los resultados obtenidos en esta.

Categoría 3: beneficios del simulador

Dentro de los beneficios que pudieron encontrar los estudiantes en el simulador consideran que es una experiencia buena, valiosa, enriquecedora, permite crecer y prepararse. Abona a la psicología laboral, siendo una inducción a este mundo y una experiencia formativa. Se desarrolla el crecimiento personal como profesional, así como ayuda a reconocer fortalezas y debilidades, disminuye la inseguridad y permite practicar el conocimiento adquirido en la licenciatura.

Reconocen lo que implica ser un reclutador, la importancia de organizarse (autogestión) de manera personal, cumplir cada parte del proceso y, que el éxito del proyecto también depende de la disposición y compromiso del candidato.

Se comprendió mejor el rol del entrevistador y los procesos de reclutamiento y selección, se desarrollaron habilidades como observación, comunicación y evaluación objetiva. Además, se aprendió a enfrentar situaciones reales del ámbito laboral y reflexionar sobre áreas de mejora del propio desempeño. Por último, les permitió conocer el perfil y las habilidades de los candidatos.

Categoría 4: visión del proyecto en general

Finalmente, con relación a la visión del proyecto en general los estudiantes la evaluaron como una experiencia positiva e importante en su formación profesional, así como útil para el acercamiento laboral. Les permitió equivocarse, mejorar y aprender y esto fue posible a través de su práctica, además de aplicar y reforzar los conocimientos previamente adquiridos en clase. Esto les ayudó a adquirir mayor con-

fianza, autoconocimiento y retroalimentación del propio desempeño como reclutadores y también para los que fungieron como candidatos ya que les pudieron conocer sus habilidades.

Conclusiones y recomendaciones

Sin duda alguna el aplicar una innovación pedagógica implica una serie de riesgos y aprendizajes, así como de cambios en pro de una mejora constante, aplicar una técnica pedagógica como lo es un simulador laboral deja para un futuro considerar en primera instancia que el proyecto no solo lo crean los docentes a cargo del mismo, sino lo van puliendo los estudiantes que forman parte de él.

A pesar de la percepción general positiva que tuvieron los estudiantes respecto al simulador laboral se pudieron rescatar también algunas áreas de oportunidad con relación al contenido y gestión del proyecto, y es importante resaltarlos para tomarlos en cuenta en futuros momentos de aplicación del simulador. Estas se basan en el objetivo claro del proyecto, la capacitación adecuada, la práctica de la actividad antes de llevarla a cabo, el proceso para reclutar candidatos y la promoción del proyecto.

Si bien el simulador, les otorga a los estudiantes el conocimiento y práctica de la actividad, el análisis intrínseco de sus propias habilidades y áreas de mejora, así como mayor seguridad en su quehacer, es esencial considerar también el papel activo del docente involucrado en el simulador para otorgar el feedback necesario cuando el estudiante lo requiera (González-Vázquez et al., 2025).

Estos hallazgos sugieren que los simuladores como práctica para estudiantes en psicología y administración pueden constituir un complemento valioso en su formación.

Finalmente, así como son útiles las experiencias de los estudiantes en el simulador laboral, también sería beneficioso considerar las experiencias de los docentes involucrados y los candidatos que participaron en él. Esto con el fin de que la evaluación y pertinencia sea a

360° permitiendo seguir mejorándolo a partir de todas las perspectivas y escenarios.

Referencias

- Álvarez-Armas, R. A. (2024). Desarrollo de competencias laborales en estudiantes universitarios. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 205-221. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3214>
- Badilla-Quintana, M. G., y Sandoval-Henríquez, F. J. (2024). Estudio de caso: experiencia de estudiantes en formación inicial docente en simulaciones de prácticas pedagógicas en un mundo virtual. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 15(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2024.15.1.3554>
- Barradas-Arenas, U., Cocón-Juárez, J., Pérez-Cruz, D., y Vázquez-Aragón, M. del R. (2023). El impacto de los simuladores en el aprendizaje de los sistemas digitales. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 67-76. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.350>
- Carbajulca-Milla, M. . (2023). Perfil de competencias y empleabilidad desde la perspectiva del egresado en turismo. *Revista De Investigaciones De La Universidad Le Cordon Bleu*, 10(1), 84-93. <https://doi.org/10.36955/RIULCB.2023v10n1.008>
- Carvajal, L., Cano, N., y Jaramillo, P. (2021). La simulación como estrategia didáctica: experiencia del programa instrumentación quirúrgica. *Cuadernos de educación en salud*, 1(2). 1-29.
- Chernikova, O., Holzberger, D., Heitzmann, N., Stadler, M., Seidel, T., & Fischer, F. (2023). Where salience goes beyond authenticity: A meta-analysis on simulation-based learning in higher education. *Zeitschrift für Pädagogische Psychologie*, 38(1-2). <https://doi.org/10.1024/1010-0652/a000357>
- Chibás-Creagh, M. & Navarro-García, G. (2020), El aprendizaje contextualizado de la Biología I de Secundaria Básica. *Luz*, 19(3), 81-90.
- Cobos Russi, D. P. y Garzón Álvarez, M. A. (2022) *Simulación escénica: Una conexión entre el teatro y el derecho*. Universidad El Bosque.

- Del Pino Ordóñez, M. (2020). Aprendizaje experiencial, interiorizar haciendo. *eco. Revista Digital de Educación y Formación del Profesorado*, 17.
- González-Vázquez, A., Martín-Ríos, R., y Carrera, P. (2025). Innovación docente a través del uso de simuladores virtuales en la formación en psicología: experiencias y posibilidades. En *Educación, tecnología emergente y conciencia global* (pp. 2109-2120). Editorial Dykinson.
- García-Pérez, D., y Varea, E. (2025). *La simulación en educación universitaria: casos prácticos en contextos educativos, sociales y de la salud*.
- Gómez-López, L., Tena-Blanco, B., Bergè-Ramos, R., Coca-Martínez, M., Forero-Cortés, C., y Gomar-Sancho, C. (2018). Nueva plantilla para diseñar escenarios de simulación: interrelación de elementos en un vistazo. *Educación Médica*, 19(3), 350-359. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.12.001>
- Hernández Briseño, M. Á. (2026). Competencias digitales: una propuesta a partir del uso del modelaje y la simulación educativa. *Revista RedCA*, 9(25), 52-87.
- Hidalgo-Cajo, B., Hidalgo-Cajo, I., Montenegro-Chanalata, M., y Hidalgo-Cajo, D. (2025). Simulación virtual como estrategia didáctica en la enseñanza de la farmacología clínica en la educación médica. *Revista Lasallista De Investigación*, 22(1), 164-181. <https://doi.org/10.22507/rli.v22n1a3666>
- Infante-Alcántara, L., Araiza-Vázquez, M. J., y López-Pérez, J. F. (2023). Competencias blandas que influyen en la empleabilidad laboral de profesionistas egresados de ingeniería de una universidad del Norte de México. *Formación Universitaria*, 16(2). 1-12. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062023000200001>
- Macías Alvarado, J. M., y León Pírela, A. R. (2024). Modelo didáctico basado en el aprendizaje experiencial para el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 5(6), 51 - 66.

- Mayorga Román, M. G., y Tibán Huilca, S. F. (2024, julio-septiembre). Impacto de una estrategia contextualizada en la enseñanza de unidades de masa y volumen. *Educación Química*, 35(3). 86-101.
- Moncada, A., García, R., Rodríguez M., V. I., Fernández, A., Varela, C. L., y Terán, A. J. (2023). La simulación como herramienta de enseñanza y aprendizaje quirúrgico. *Revista Venezolana de Cirugía*, 76(2), 120-125. <https://doi.org/10.48104/rvc.2023.76.2.14>
- Montenegro Montenegro, D. E., Vinuesa Beltrán, R. M., y Morales Roalino, V. F. (2025). Uso de simuladores virtuales como herramienta de aprendizaje activo en entornos educativos universitarios. *Technology Rain Journal*, 4(1). 1-21. <https://doi.org/10.55204/trj.v4i1.e75>
- Morales López, S., Ávila Juárez, S.A., Daniel Guerrero, A.B., Carrasco, F.M., Olvera Cortés, H.E., Ortiz Sánchez, A.G. y Strassburger Lona, K. (2017) ¿Cómo se construyen los escenarios para la enseñanza basada en simulación clínica? *Revista de la Facultad de Medicina UNAM*, 60(1).37-45.
- Olvera Cortés, H. E., Ortiz Sánchez, A. G., Barona Nuñez, A. V., y Hernández Gutiérrez, L. S. (2023). Situación actual del rol del técnico en simulación en México. *Revista de Simulación en Ciencias de la Salud*, 1. <https://doi.org/10.22201/fm.30617243e.2023.1.11>
- Ordoñez Reino, B. K., Verduga Solórzano, M. N., Carchi Ramón, S. D. R., Bonete León, C. L., Pazmiño Albán, A. S., y Cabascango Barros, T. I. (2024). Educación y trabajo: preparando a los estudiantes para el mercado laboral. *South Florida Journal of Development*, 5(9), 2-12. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n9-050>
- Ortiz Ortiz, N. V., Jaramillo Mediavilla, K. M., Jaramillo Mediavilla, L. G., Jaramillo Mediavilla, S. J., y Lapo Fernández, J. M. (2026). *Innovación educativa y aprendizaje activo. Cómo transformar el aula y motivar a los estudiantes*. Religación Press. <https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.442>

- Oviedo Guevara, L. G., y Estrada Albeño, C. del C. (2023). Simuladores sociales en el aprendizaje para la empleabilidad. *Realidad y Reflexión*, 56, 266–279. <https://doi.org/10.5377/ryr.vii56.15783>
- Ruíz-Melero, M., y Berbejo, R. (2021). Nuevos retos para la enseñanza basada en competencias en educación superior. *Revista AMAzónica*, 1(13), 228–249.
- Wu, Q., Wang, Y., Lu, L., Chen, Y., Long, H., & Wang, J. (2022). *Virtual simulation in undergraduate medical education: A scoping review of recent practice*. *Frontiers in Medicine*, 9. <https://doi.org/10.3389/fmed.2022.855403>
- Yaguache Malla, B. R., Morales Freire, D. R., Ijujes Cevallos, L. A., Barragán Rodríguez, R. K., y Manzanillas Yaguache, J. L. (2025). Simuladores virtuales y adquisición de competencias técnicas en educación secundaria. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(4), 252–262.

Guiana Fernández de Lara López

Universidad Autónoma de Nayarit | Tepic Nayarit | México

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

guiana.fernandez@uan.edu.mx

psicologaguiana34@gmail.com

Licenciada en psicología general, Maestra en Psicoterapia, Doctora en Ciencias Naturales y Biopsicosociales. Docente en el Programa Académico de Psicología de la Universidad Autónoma de Nayarit

Laura Esther García Gómez

Universidad Autónoma de Nayarit | Tepic Nayarit | México

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

laura.garcia@uan.edu.mx

dralegg8@gmail.com

Candidata a SNII, Profesora investigadora Integrante del Cuerpo Académico Sociedad, desarrollo y Educación de la UAN. Líneas de investigación son: Educación, Economía , Internacionalización de la educación.

Rosa Angélica Manjarrez Díaz

Universidad Autónoma de Nayarit | Tepic Nayarit | México

<https://orcid.org/0009-0007-9977-8187>

angelica.manjarrez@uan.edu.mx

manjarrezangelica2@gmail.com

Licenciada en Psicología, Maestra en Ciencias Administrativas en el Área de Recursos Humanos y Maestra en Psicología clínica y de la salud.

Eduardo Meza Sánchez

Universidad Autónoma de Nayarit | Tepic Nayarit | México

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

eduardo.ms@uan.edu.mx

19edu75ardo@gmail.com

Licenciado en Psicología, Maestro en terapia familiar sistémica, Docente de la Universidad Autónoma de Nayarit, en la Licenciatura en Psicología.

Daniel Cruz Duran

Universidad Autónoma de Nayarit | Tepic Nayarit | México

<https://orcid.org/0009-0007-5582-7012>

daniel.cruz@uan.edu.mx

dicaxl84@gmail.com

Licenciado en Psicología, Diplomado en seguridad e higiene laboral, Maestría en ciencias Administrativas con especialidad en Recursos Humanos, Doctorado en Pedagogía.

The Experience of University Students in a Work Simulator: A Strategy for the Development of Professional Competencies in Higher Education

Abstract

Higher education faces the challenge of training professionals capable of responding to the demands of an increasingly dynamic, complex, and competitive labor market. In this context, higher education universities seek new ways of teaching, taking into account that learning is not only based on knowledge development but also on skills

development. Furthermore, experiential learning has gained relevance by fostering the integration of theoretical knowledge with situations close to professional reality. Among these strategies, work simulators have established themselves as innovative tools that allow students to develop professional competencies in safe and controlled environments. The objective of this article is to analyze the experience of university students in a work simulator. To this end, a theoretical review and an analysis of results are carried out based on three central axes: learning in higher education, the simulator as a formative strategy, and the experiences of university students who participated in a work simulator. Through a qualitative analysis, the opinions of 15 students who participated in the project for 6 months were analyzed. Their experiences are highlighted in relation to understanding the activities carried out in the work simulator, areas for improvement, benefits, and the general overview of the project. These findings highlight work simulators as a favorable experience, leaving readers to reflect on evaluating the project from various perspectives to continue improving it and adapting it to the needs of the environment.

Keywords: Educational model; Skill development; Adult student; Public education; Active learning.

A Experiência de Estudantes Universitários em um Simulador de Trabalho: Uma Estratégia para o Desenvolvimento de Competências Profissionais no Ensino Superior

Resumo

O ensino superior enfrenta o desafio de formar profissionais capazes de responder às exigências de um mercado de trabalho cada vez mais dinâmico, complexo e competitivo. Nesse contexto, as instituições de ensino superior buscam novas formas de ensinar, considerando que a aprendizagem não se baseia apenas no desenvolvimento do conhecimento, mas também no de habilidades, e a aprendizagem a partir da prática ganhou relevância ao favorecer a integração de conhecimentos teóricos com situações próximas à realidade profissional. Entre essas estratégias, os simuladores de trabalho se consolidaram como ferramentas inovadoras que permitem aos estudantes desenvolver competências profissionais em ambientes seguros e controlados. O presente artigo tem como objetivo analisar a experiência de estudantes universitários em um simulador de trabalho. Para tanto, realiza-se uma revisão teórica e a análise de resultados em torno de três eixos centrais: a aprendizagem no ensino superior, o simulador como estratégia formativa e as experiências de estudantes universitários que participaram de um simulador de trabalho. Por meio de uma análise qualitativa, analisaram-se as opiniões de 15 estudantes que participaram do projeto durante 6 meses. Destacam-se suas vivências em relação à compreensão das atividades realizadas no simulador de trabalho, às áreas de melhoria, aos benefícios e à visão geral do projeto. Esses achados sublinham os simuladores de trabalho como uma experiência favorável, e deixa-se em aberto a reflexão sobre a necessidade de avaliá-los sob diversas perspectivas, a fim de continuar aprimorando-os e adaptando-os às necessidades do entorno.

Palavras-chave: Modelo educacional; Desenvolvimento de habilidades; Estudante adulto; Ensino público; Aprendizagem ativa.