



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL ADMINISTRACIÓN



**LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU INFLUENCIA EN EL
FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DINÁMICAS
EMPRESARIALES EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA
PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN UNA - PUNO 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. MILAGROS APARICIO BUSTINZA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN

PUNO – PERÚ

2024



NOMBRE DEL TRABAJO

**LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU I
NFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO D
E LAS CAPACIDADES DINÁMICAS EMPR
E**

AUTOR

MILAGROS APARICIO BUSTINZA

RECUENTO DE PALABRAS

19602 Words

RECUENTO DE CARACTERES

116327 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

121 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.5MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 19, 2024 9:37 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 19, 2024 9:39 AM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 11 palabras)



Dra. Miriam Serván de Hanco Gomez
CLAD. 04313



Dra. Grisell Aliaga Melo
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
F.C.A.H. - UNA PUNO



DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón la presente investigación a mi amada madre Mercedes quien con su apoyo constante y su lucha por sacar adelante a sus hijos me enseña cada día como ser una gran madre y abuela, gracias por todos tus sacrificios y tu apoyo diario.

Con todo mi amor y cariño a mi amado esposo Alonso Vladimir por su abnegación, esfuerzo constante, paciencia, valor y responsabilidad; gracias por cambiarme la vida dándome la dicha de ser mamá y privilegio de tener un hermoso hogar a tu lado, tu presencia es un regalo invaluable, este logro es nuestro.

A mi amado hijo Alexander por ser fuente de motivación y fortaleza para poder afrontar todo lo que nuestro futuro depare, espero estar a tu altura y poder brindarte todo lo que necesites en tu largo camino.

A mi hermana Luzgarda por ser una gran hermana, madre y tía, ejemplo de resiliencia y superación; a mi querido cuñado Saúl gracias por todo tu apoyo y cariño, eres como un hermano para mí.

A mi querido hermano Peter Paúl por ser empático, maduro, responsable, estudioso y sobre todo estupendo tío.

A mi prima Mayva por ser mi compañera de vida, a pesar de la distancia siempre tratas de estar pendiente procurando mi bienestar y de mi hijito.

A mi padre Edwin que desde el cielo nos cuida e ilumina para seguir afrontando las dificultades que se presenten.

Milagros Aparicio Bustinza



AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano por brindarme la oportunidad de ser parte de su legado educativo.

A mi querida Escuela Profesional de Administración por haberme formado, gracias a cada docente quienes con su guía y enseñanzas constituyen la base de mi formación como administradora.

A los estudiantes de Escuela Profesional de Administración por brindarme su tiempo en la resolución de las encuestas para esta investigación.

Milagros Aparicio Bustinza



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA	21
1.2.1. Problema General	21
1.2.2. Problemas Específicos	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.3.1. Justificación Teórica	22
1.3.2. Justificación Práctica	22
1.3.3. Justificación Metodológica	23
1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	24
1.4.1. Hipótesis General.....	24
1.4.2. Hipótesis Específicas	24
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	25



1.5.1. Objetivo General.....	25
1.5.2. Objetivos Específicos	25

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	26
2.1.1. Antecedentes Internacionales:	26
2.1.2. Antecedentes Nacionales:	29
2.1.3. Antecedentes Locales	33
2.2. MARCO TEÓRICO	33
2.2.1. Simulador de Negocios	34
2.2.1.1. La simulación como practica pedagógica	35
2.2.1.2. Funcionamiento del simulador.....	36
2.2.1.3. Tipos de Simuladores.....	37
2.2.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC.....	40
2.2.1.5. Formación y aprendizaje significativo.....	42
2.2.2. Capacidades dinámicas empresariales	44
2.2.2.1. La capacidad de absorción:	46
2.2.2.2. La capacidad de innovación.....	47
2.2.2.3. La capacidad de adaptación	49
2.2.2.4. La capacidad de aprendizaje	50

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	53
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	56
3.3. PROCEDIMIENTO DEL MATERIAL UTILIZADO	56



3.3.1. Técnica.....	56
3.3.2. Instrumento	56
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	58
3.4.1. Población de estudio	58
3.4.2. Muestra	59
3.4.3. Muestreo probabilístico	59
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	60
3.5.1. Validez del instrumento	60
3.5.2. Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach	61
3.5.3. Procedimiento PLUM-Regresión Logística Ordinal	62
3.5.4. Prueba de bondad de ajuste-Coeficiente de Nagelkerke.....	62
3.6. METOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	63
3.6.1. Enfoque de la investigación.....	63
3.6.2. Alcance o nivel de investigación	63
3.6.3. Diseño de la investigación	64
3.7. VARIABLES	65
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	65
3.8.1. Estadística descriptiva.....	65
3.8.2. Estadística inferencial	66

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS.....	67
4.1.1. Análisis Descriptivo de la Variable Independiente.....	67
4.1.2. Análisis Descriptivo de la Variable Dependiente	70
4.1.1. Resultados del Procedimiento PLUM- Regresión Logística Ordinal	73



4.1.1.1. Resultados del Objetivo Específico 1	73
4.1.1.2. Contrastación de Hipótesis Especifica 1	76
4.1.1.3. Resultados del Objetivo Específico 2	77
4.1.1.4. Contrastación de Hipótesis Especifica 2	79
4.1.1.5. Resultados del Objetivo Específico 3	81
4.1.1.6. Contrastación de Hipótesis Especifica 3	83
4.1.1.7. Resultados del Objetivo General.....	84
4.1.1.8. Contrastación de la Hipótesis General	85
4.1.2. Discusión	87
V. CONCLUSIONES	90
VI. RECOMENDACIONES	92
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94
ANEXOS.....	96

Área : Administración general

Tema : Simuladores de negocio y fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 24 de setiembre del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Impacto generado por los simuladores	43
Tabla 2 Gama de definiciones capacidades dinámicas	45
Tabla 3 Categorías y dimensiones de la Capacidad dinámica de adaptación	50
Tabla 4 Ficha técnica del cuestionario-Variable Independiente	57
Tabla 5 Ficha técnica del cuestionario-Variable Dependiente	58
Tabla 6 Confiabilidad alfa de Cronbrach.....	61
Tabla 7 Variables de estudio.....	65
Tabla 8 Valoración para la variable simuladores de negocios.....	67
Tabla 9 Tendencias de la variable simuladores de negocio.....	68
Tabla 10 Frecuencia y porcentajes de simuladores de negocio	69
Tabla 11 Valoración para la variable capacidades dinámicas empresariales	70
Tabla 12 Tendencias de la variable capacidades dinámicas empresariales	71
Tabla 13 Porcentajes y frecuencias de capacidades dinámicas empresariales.....	72
Tabla 14 Frecuencia y porcentajes de la capacidad de absorción.....	74
Tabla 15 Nivel de influencia del objetivo específico 1.....	75
Tabla 16 Bondad de ajuste del modelo para la hipótesis especifica 1	76
Tabla 17 Frecuencia y porcentajes de la capacidad de innovación	77
Tabla 18 Nivel de influencia del objetivo específico 2.....	79
Tabla 19 Bondad de ajuste del modelo para la hipótesis especifica 2	80
Tabla 20 Frecuencia y porcentajes de la capacidad de adaptación	81
Tabla 21 Nivel de influencia del objetivo específico 3.....	82
Tabla 22 Información de ajuste del modelo para la hipótesis especifica 3.....	83
Tabla 23 Nivel de influencia del objetivo general	84



Tabla 24 Información de ajuste del modelo para la hipótesis general 86



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Los factores determinantes de la capacidad de absorción.....	47
Figura 2 Ubicación geográfica de la región Puno	54
Figura 3 Ubicación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Humanas.....	55
Figura 4 Ubicación de la Escuela Profesional de Administración	55
Figura 5 Los simuladores de negocio en niveles porcentuales.....	69
Figura 6 Capacidades dinámicas empresariales en niveles porcentuales	72
Figura 7 Capacidad de absorción en niveles porcentuales	74
Figura 8 Capacidad de innovación en niveles porcentuales	78
Figura 9 Capacidad de adaptación en niveles porcentuales.....	81



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 Matriz de consistencia.....	96
Anexo 2 Instrumento	98
Anexo 3 Fichas de validez de instrumento	105
Anexo 4 Prueba piloto-Confiability de instrumento	108
Anexo 5 Datos procesados por SPSS	110
Anexo 6 Base de datos Excel	113
Anexo 7 Aplicación de los instrumentos de investigación.....	115
Anexo 8 Declaración jurada de autenticidad de tesis	117
Anexo 9 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional	118



ACRÓNIMOS

CESIEM:	Centro de Simulación Empresarial
CGU:	Competencias Genéricas Universales
ESAN:	Escuela de Administración de Negocios para Graduados
I+D:	Investigación y Desarrollo
LABSAG:	Laboratorio de Simuladores en Administración y Gerencia
NET:	Internet
PLUM:	Comando de Diálogo de Regresión Ordinal
PUCP:	Pontificia Universidad Católica del Perú
SIGEM:	Simulación de Gestión de Empresas
SIMDEF:	Simulación de Toma de Decisiones Financieras
SPSS:	Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales
TIC:	Tecnologías de la Información y Comunicación
UNAC:	Universidad Nacional del Callao
UNESCO:	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNMSM:	Universidad Mayor de San Marcos
UNSA:	Universidad Nacional San Agustín de Arequipa
UPC:	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas
UTEC:	Universidad de Ingeniería y Tecnología.



RESUMEN

El propósito de este trabajo de investigación, fue determinar la influencia de los simuladores de negocios en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la escuela profesional de Administración UNA – PUNO en el periodo 2022, el tipo de investigación que se realizó fue de enfoque cuantitativo con nivel explicativo y un diseño no experimental-transversal; se realizó con una población de 249 estudiantes, la muestra fue tipo probabilística conformada por 57 estudiantes de los cuales llevaron por lo menos un curso donde se utilizó simuladores de negocios, como técnica principal se utilizó la encuesta y el instrumento un cuestionario las preguntas fueron de acuerdo a la escala Likert para nivel de cantidades, validadas mediante juicio de expertos y método de Alpha de Cronbach en el cual se obtuvo un 0.866 lo que indica un nivel de confiabilidad elevado y aplicable a la muestra. Considerando el alcance del estudio, se utilizó el procedimiento estadístico (PLUM) Regresión Logística Ordinal para probar las hipótesis y determinar el nivel de influencia obteniendo un p-valor igual a $(0,001 > 0.05)$ para asegurar la predicción de la influencia, se aplicó el coeficiente de R cuadrado de Nagelkerke, del cual se pudo concluir que la variable independiente los simuladores de negocios influye en un 97% en el comportamiento de la variable dependiente capacidades dinámicas empresariales.

Palabras Clave: Absorción, Adaptación, Aprendizaje, Capacidades Dinámicas Empresariales, Innovación, Simulador de Negocios.



ABSTRACT

The purpose of this research work was to determine the influence of business simulators on the strengthening of dynamic business capacities in the students of the professional school of Administration UNA – PUNO in the period 2022, the type of research that was carried out was a quantitative approach with an explanatory level and a non-experimental-cross-sectional design; it was carried out with a population of 249 students, the sample was probabilistic type made up of 57 students of which they took at least one course where business simulators were used, as the main technique the survey was used and the instrument a questionnaire the questions were according to the Likert scale for level of quantities, validated by expert judgment and Cronbach's Alpha method in which a 0.866 was obtained which indicates a high level of reliability and applicable to the sample. Considering the scope of the study, the statistical procedure (PLUM) Ordinal Logistic Regression was used to test the hypotheses and determine the level of influence obtaining a p-value equal to $(0.001 > 0.05)$ to ensure the prediction of influence, the Nagelkerke's R-square coefficient was applied, from which it could be concluded that the independent variable of the influence was the same as the R square of Nagelkerke. influences 97% of the behavior of the dependent variable dynamic business capabilities.

Keywords: Absorption, Adaptation, Learning, Dynamic Business Capabilities, Innovation, Business Simulator.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Los entornos empresariales son cada vez más competitivos y dinámicos, la capacidad de adaptarse y aprender continuamente se ha convertido en un factor clave para el éxito organizacional. En tal sentido, los simuladores de negocios emergen como herramientas estratégicas que no solo imitan la realidad empresarial, sino que también proporcionan un espacio controlado y seguro para el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades dinámicas empresariales.

Las capacidades dinámicas empresariales, en síntesis, se definen como las facultades que tiene una organización para integrar, elaborar y mejorar las destrezas internas y externas en respuesta a cambios empresariales del entorno, son fundamentales para la innovación, la adaptación al cambio y la ventaja competitiva sostenible. Los simuladores de negocios, a través de su capacidad para recrear escenarios complejos y variados, permiten a los participantes experimentar situaciones empresariales reales sin el riesgo inherente a las decisiones empresariales tradicionales.

En la actualidad, la formación académica y profesional se ha vuelto cada vez más dinámica y orientada a la práctica, especialmente en el campo de la administración de empresas; es por ello que este estudio se enfoca en explicar cómo los simuladores de negocio influyen en el fortalecimiento de las capacidades dinámicas empresariales.

Particularmente, se examinará cómo estas herramientas facilitan el desarrollo de habilidades como el pensamiento estratégico, la innovación, la adaptación, la dirección estratégica, la investigación y desarrollo fundamentadas con la colaboración interfuncional.



A través de una revisión exhaustiva de la literatura existente, casos de estudio y análisis comparativos, este trabajo pretende arrojar luz sobre el impacto positivo que los simuladores de negocios pueden tener en la preparación y capacitación de los líderes empresariales del futuro. Al comprender mejor cómo estas herramientas pueden fortalecer las capacidades dinámicas empresariales, las organizaciones estarán mejor preparadas para responder a nuevos desafíos y aprovechar oportunidades en un entorno empresarial globalizado y cambiante.

Considerando que los estudiantes se encuentran en un entorno de nuevas tecnologías de información y comunicaciones, simulaciones, aplicaciones web y juegos lúdicos como herramientas digitales de formación y aprendizaje reflejada en dimensiones de absorción, innovación y adaptación, este análisis permitió encontrar la influencia existente entre estas variables; para obtener un resultado que ayude a demostrar su hipótesis mediante pruebas estadísticas.

Con el fin de interpretar mejor esta investigación, el texto completo se divide en seis capítulos; **Capítulo I** se compone del planteamiento del problema, definición y formulación del problema general y específicos, la justificación del estudio, los objetivos e hipótesis. En el **Capítulo II**, consigna la revisión de la literatura, ordenando los antecedentes de estudio y creando un marco teórico cuyo contenido forma la base científico-teórica del estudio. **El capítulo III** incluye la descripción de los materiales y métodos en los que se basa los procedimientos de investigación, el marco metodológico para especificar variables, diseño metodológico, población, muestra, instrumento y técnicas del estudio. En el **capítulo IV**, se plantean y discuten los resultados, analizando e interpretando los datos obtenidos; asimismo, estos datos permitieron probar las hipótesis de la investigación.



Por último, se exponen las conclusiones y recomendaciones, la bibliografía relevante y apéndices para facilitar un superior discernimiento de la investigación.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El área formativa y empresarial a nivel mundial es demasiado compleja como sus problemas, el avance de la tecnología nos replantea las técnicas y métodos de enseñanza tradicionales (Greenlaw, Herrón, & Rawdon, 1963) en su obra “Simulación Mercantil” mencionan que la enseñanza en la gestión administrativa tiene algunos inconvenientes que ocasionan problemas en el proceso de aprendizaje:

- a) **Dificultad en la práctica:** Acumular conocimientos y teoría no es del todo suficiente ya que los administradores también deben responder a cambios en las variables que contribuyen a la generación de ganancias, recursos humanos, máquinas, materiales y efectivo.
- b) **Predominio de conceptos múltiples e imprecisos:** Los recursos administrativos requieren esencialmente la adquisición de conocimientos teóricos polivalentes, como organización, planificación, ejecución, control y retroalimentación, los cuales se interrelacionan en el ambiente dinámico de la empresa que son los principales sujetos de cambio.
- c) **Necesidad de educación especial y reintegración:** La administración es una disciplina compleja que busca desarrollar las capacidades empresariales reintegrando todos los elementos de la educación administrativa.
- d) **Transformación de actitudes y desarrollo de la autoconciencia:** El liderazgo óptimo tiene como fundamento el análisis del comportamiento y pensamiento de las personas, ya sean intencionales y racionales. Los estudiantes con actitudes negativas



hacia los docentes, tipos de personalidad, empresas o roles, pueden tener dificultades para aceptar algunas ideas propuestas por el superior.

- e) **Inconvenientes en la suboptimización:** El proceso de toma de decisiones debe estar enfocado con el logro de los objetivos y metas, con la finalidad reducir la disparidad de los propósitos en las múltiples funciones y niveles de la organización; la sub optimización ocurre cuando la optimización de los objetivos interdependientes da como resultado una menor probabilidad de lograr los demás.
- f) **Adecuada capacidad formativa:** A pesar de la amplia gama de métodos de enseñanza disponibles, los objetivos de la formación en gestión empresarial no se han definido completamente.

Por estas razones el autor nos plantea que la simulación contribuye a mejorar la educación empresarial y a fin de reducir la brecha educativa existente se utiliza la informática didáctica, el e-learning, la educación a distancia todos ellos quieren lograr cambiar el paradigma de hoy en este escenario de cambios se puede observar que áreas como Química, Física y Medicina (para descubrir vacunas contra cierto tipo de enfermedades) se realizan pruebas de ensayo y error todas ellas se ejecutan en laboratorios, los responsables experimentan con animales pero en otras áreas economía, finanzas, contabilidad o administración no se cuenta con laboratorios para realizar este tipo de pruebas para solucionar ese tipo de problemas.

En el contexto de la educación superior en el Perú, el limitado uso de simuladores de negocios genera varios problemas metodológicos y prácticos que afectan la calidad del aprendizaje, tomando en cuenta múltiples planteamientos se describen diversas causas que afectan la formación actual incluyendo la carencia de un acercamiento a mercados reales, lo que impide una experiencia educativa alineada con las necesidades del entorno profesional además, la falta de flexibilidad estratégica en las instituciones educativas



Gupta et al. (2010) la limitada adaptación de las universidades a un cambio de modelo educativo respecto a recursos didácticos (Pintor, 2018) agravan la situación; los docentes también enfrentan el reto de enseñar a la generación NET o nativos digitales, quienes, acostumbrados al uso de las TIC desde temprana edad, requieren enfoques didácticos diferentes (Moya, 2019) a esto se suma que tanto las habilidades lúdicas informáticas complejas de los estudiantes son limitadas (Gaibor Vera et al., 2024) lo que afecta su capacidad para adquirir competencias prácticas en entornos digitales.

Los efectos de los problemas identificados se manifiestan en la dificultad de los estudiantes para adaptarse a nuevos métodos de enseñanza, como el "learning by doing" o aprender haciendo el cual ha demostrado mayores tasas de retención de conocimientos en comparación con los métodos tradicionales (Fuentes, 2020), la transmisión simple de conocimientos, aunque fomenta el trabajo independiente, no siempre asegura la comprensión profunda de conceptos, ideas y teorías (Mantilla, 2017), además, el potencial de los simuladores de negocios no se explota por completo, lo que limita el fortalecimiento de las capacidades empresariales de los estudiantes (Gaibor Vera et al., 2024); esta falta de aprovechamiento de las herramientas y la ausencia de un acercamiento a mercados reales restringe la capacidad de adaptación de los estudiantes a entornos laborales reales (Pintor, 2018).

En el contexto de la región Puno, la educación superior tiene una especial relevancia y el área empresarial es de suma importancia el proceso de aprendizaje basado en nuevas tecnologías e innovación que les permita desarrollar los conocimientos teóricos en situaciones reales con el fin de desarrollar sus capacidades es de suma importancia; es por ello que el presente tema de investigación se basa en la problemática que los simuladores de negocios no son incorporados de manera precisa y objetiva como herramienta de aprendizaje para los alumnos de la escuela profesional de administración



considerando que es un elemento clave en la retención de conocimiento y esta implementación reducida limita el desarrollo de las capacidades dinámicas empresariales y sus competencias para aplicar los conocimientos teóricos en situaciones reales.

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

En base a lo argumentado el problema puede definirse por medio de las interrogantes siguientes:

1.2.1. Problema General

¿Cómo influye el uso de simuladores de negocios en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la Escuela profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo influye el uso de simuladores de negocios en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022?
- ¿Qué influencia tiene el uso de los simuladores de negocios para fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022?
- ¿Cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022?



1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Justificación Teórica

La investigación se sustenta en el latente crecimiento de la innovación y tecnología en diversos campos profesionales y la utilización de ella para contribuir al desarrollo de habilidades críticas necesarias para enfrentar algunos desafíos empresariales que ocurran en entornos dinámicos y de constante cambio.

Al realizar esta investigación se evidenció que aunque existen otros estudios con relación sobre este tema teniendo como premisa que los simuladores están alineados con los enfoques de competencias, no se han realizado estudios que involucren directamente estas dos variables; simuladores de negocios y capacidades dinámicas empresariales, con este grupo de personas y en este lugar dentro de la Universidad Nacional del Altiplano, bajo este contexto la investigación cubrirá un vacío en el conocimiento teórico para posibles futuras investigaciones relacionadas con el tema estudiado.

1.3.2. Justificación Práctica

En la actualidad el ámbito empresarial requiere de estudiantes, profesionales y especialistas con un amplio desarrollo de capacidades y conocimientos funcionales para la gestión de las distintas áreas administrativas que componen una empresa; en nuestro país la utilización de los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje es aplicada por las diez mejores universidades del país que promueven estas metodologías de aprendizaje en diversos campos, podemos destacar las siguientes: Escuela de Administración de Negocios para Graduados (ESAN), Pontificia Universidad Católica del Perú



(PUCP), Universidad Mayor de San Marcos (UNMSM), Universidad del Pacífico, Universidad de Ingeniería y Tecnología (UTEC), Universidad San Martín de Porres, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Universidad Nacional San Agustín de Arequipa (UNSA), Universidad de Piura, Universidad Continental, Universidad Privada del Norte, en el área de salud son la Universidad Peruana Cayetano Heredia el cual cuenta con un centro de simulación, Universidad Científica del Sur ellos organizan la semana de simulación clínica y Universidad San Ignacio de Loyola; todas ellas brindan un método didáctico beneficioso para que los estudiantes amplíen su potencial y capacidades dinámicas en situaciones específicas logrando una mejora continua en calidad educativa reforzando la reputación de la institución académica.

Asimismo, al analizar la influencia de los simuladores de negocios en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales se alcanzó conclusiones que podrían sustentar la inclusión de esta metodología en el currículo educativo de la escuela de administración de forma permanente además de apoyar a otras metodologías y estrategias de aprendizaje basado en el juego complementando la enseñanza teórica tradicional proporcionando una formación más holística y completa.

1.3.3. Justificación Metodológica

El presente estudio se justifica en el diseño y empleo apropiado del instrumento (Cuestionario) que ha sido elaborado considerando las variables de estudio, dimensiones establecidas e indicadores respectivos, debidamente validado el cual podría ser empleado para futuras investigaciones.



En la investigación se aplicó el método estadístico Regresión Logística Ordinal porque las variables son cualitativas o categóricas que permitió determinar cuáles son los factores fundamentales, como influyen entre sí y su predictibilidad; a través del procedimiento Plum se evaluó la bondad de ajuste para identificar si el modelo es significativo a nivel estadístico inferencial para afirmar si existe influencia entre variables y la fuerza de la influencia en porcentaje se interpretó el estadístico R² de Nagelkerke; todo este proceso de análisis e interpretación es de los más eficaces lo que garantiza la validez interna de los resultados con precisión para los objetivos de esta investigación además de no ser uno de los métodos comúnmente utilizados, lo que servirá de base para otros estudios.

1.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Hipótesis General

El uso de los simuladores de negocios tiene una influencia positiva y significativa en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022.



- El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022.
- El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, período 2022.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo General

Evaluar como los simuladores de negocio influyen en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la escuela profesional de Administración de la UNA-PUNO, periodo 2022.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Examinar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO; período 2022.
- Determinar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022.
- Analizar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

La compilación de los antecedentes está orientados a las variables simuladores de negocios y capacidades dinámicas empresariales.

2.1.1. Antecedentes Internacionales:

Zapata Rotundo & Mirabal Martínez (2018) En un artículo “Capacidades Dinámicas de la Organización: Revisión de la Literatura y un Modelo Propuesto” proponen un modelo teórico de capacidades dinámicas que integra una gama de componentes y conceptos de modelos de capacidades dinámicas proporcionados en la literatura: capacidades adaptativas, capacidades innovadoras, capacidades organizativas, capacidades relacionales, capacidades de absorción, capacidades de detección y capacidades integradoras. Los podemos encontrar en mayor o menor medida en los procedimientos operativos y estratégicos de la empresa, que en un compuesto constituyen los “centros de capacidades dinámicas” necesarios para enfrentar un entorno cada vez más cambiante, competitivo, globalizado y complejo que al mismo tiempo le conceda a la empresa u organización desarrollar ventajas competitivas y desempeños superiores.

Bartolomé Indio & López Acosta (2018) En su tesis titulada “La incidencia de los simuladores de negocios en la toma de decisiones gerenciales una perspectiva universitaria”, tienen como conclusión que hoy en día el mercado laboral es bastante exigente, los profesionales recientes deben pasar por una formación práctica continua para incorporarse rápidamente al puesto de trabajo



asignado, el uso de simuladores de negocios puede ayudarles a desarrollar las áreas de toma de decisiones en la gestión de recursos humanos de una organización; actualmente existen una gama amplia de cursos teóricos; fundamentos que se pueden proporcionar a los lectores con descripciones más precisión respecto a los simuladores de negocios y su utilización en la docencia universitaria. En el Ecuador el 40% de universidades e instituciones de educación superior cuentan con cátedras de simulación de negocios porque dejan una experiencia enriquecedora a los estudiantes.

Ponluisa Salinas (2018) En su tesis titulada “Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales” tiene como conclusión que el uso de simuladores de negocio o los juegos gerenciales presenta un gran impacto como herramienta metodológica sobre la base teórica de los autores pioneros del estudio en el país Colombiano como Arias Mayra, Plata Jaime y Morales María; así lo demostraron en un estudio que realizaron en el 2009, en el artículo científico “Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica” manifiestan que esta herramienta sirve para una adecuada formación académica porque logra desarrollar ciertas habilidades en los estudiantes.

Martinez Barahona & Neira Zea (2017) En su tesis titulada “Impacto del uso de simuladores en asignaturas de la carrera Marketing” tienen como conclusión que el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza nos permite fortalecer y extender, ciertas habilidades directivas que son inevitables para una formidable toma de decisiones relacionadas con la gestión de la organización, así mismo nos permite desarrollar la capacidad de desempeñarse, es



entre el estudiante y la simulación donde se despliega el conocimiento en su transferencia. Los simuladores de negocio son vistos como una herramienta educativa que brinda a los estudiantes y sus participantes una experiencia profunda que refuerza el principio general de “aprender haciendo” con un enfoque en el desarrollo de competencias y habilidades basadas en el análisis y la planificación para desafiar con decisiones informadas y lograr el impacto esperado.

Bonacic Vargas (2016) En su tesis titulada “SIGEM - Simulación de Gestión de Empresas, un modelo de juego de negocios para el desarrollo de las competencias genéricas universales (CGU) en la educación superior en Chile” tiene como conclusión que ciertos autores constructivistas sostienen la ideología que “la forma de educación tiene que aplicar ampliamente metodologías de aprendizaje activo, en referencia a los juegos de negocios, sumado a esto, se observa que muchas universidades realizan sus respectivos currículos centrados en competencias, y deberían considerar establecer métodos para el desarrollo y medición de dichas competencias en los alumnos. A propósito, es necesario considerar la idea de Bruner de currículo en espiral, el presenta una exitosa implementación en Singapur. Todas las ideas de aprendizaje activo, y su respectivo desarrollo, medición de competencias y enfoque en espiral se podrían implementar exitosamente en un juego de negocios, tomando como ejemplo a SIGEM.

Miranda Torrez (2015) En el artículo “El Modelo de las Capacidades Dinámicas en las Organizaciones” concluye que el enfoque de las capacidades dinámicas en las siguientes teorías: enfoque de las capacidades y recursos, perspectiva del aprendizaje organizacional, teoría basada en el conocimiento, y en



el enfoque de la contingencia. La aplicación de este modelo requiere una comprensión profunda del conocimiento enmarcado en los cambios de recursos y en el entorno del mismo modo en las capacidades organizacionales. Los gestores deben desarrollar sus competencias y capacidades facilitando los cambios estratégicos en la organización con el fin de lograr el alineamiento con el entorno.

Espin Mantilla y Tandalla Obando (2014) En su tesis titulada “Negociación empresarial, una visión a partir del simulador de negocios Simventure”, tienen como conclusión “al finalizar el proceso de investigación los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial y docentes especializados en la misma rama de la Universidad Técnica de Cotopaxi coinciden en su opinión de que el actual problema que se presenta reside en el hecho de que no se ha podido modernizar los métodos de enseñanza aprendizaje, demostrando una brecha entre la modernidad y las técnicas tradicionales de formación, lo cual representa una desventaja muy significativa a la hora de adquirir conocimientos y ponerlos en práctica, motivo por el cual se llegó a la conclusión de que la aplicación de un simulador de negocios es una excelente alternativa para que los alumnos y docentes puedan interactuar en un ambiente virtual, el cual les permitirá tomar decisiones dentro de las cuatro áreas que las organizaciones manejan y mejorar sus conocimientos relativos a la negociación Empresarial”.

2.1.2. Antecedentes Nacionales:

Aguirre Gonzales (2023) En su tesis “Simulador de Negocio y la Percepción del Aprendizaje en Estudiantes de la Carrera Profesional De Ciencias Administrativas, Unheval – Huánuco 2022” concluye que los simuladores de negocios brindan a los estudiantes experiencias prácticas y del mundo real



novedosas que les permiten aplicar conceptos teóricos en situaciones de negocios simuladas. Mejora su percepción del aprendizaje brindándoles una experiencia más significativa, dinámica e interactiva.

Tapia Luque (2022) En su tesis titulada “Capacidades Dinámicas y el Desempeño en Micro Empresas del Sector Curtido y Adobo de Cueros. Arequipa – 2022” concluye que actualmente existe controversia en entorno a la relación de aprendizaje y el desempeño organizacional, muchos autores concuerdan el gran efecto que tiene esta sobre el desempeño dando a conocer las ventajas competitivas que se obtienen mediante la ejecución donde impulsaran sus fuerzas internas neutralizando las amenazas exteriores y disminuyendo las debilidades internas por otro lado otras investigaciones sobre el desempeño empresarial nos indican que es una actividad del área de recursos humanos que busca mejorar la rentabilidad de la empresas, incrementar su productividad, sabemos que toda organización está formada por colaboradores, y por ende el rendimiento del trabajador debe enmarcar el horizonte de la empresa. (Tapia Luque, 2022)

Cecilia (2020) En su tesis “Aplicación del Simulador de Negocios SIMDEF para el Fortalecimiento del Aprendizaje de Contabilidad en los Estudiantes Universitarios” concluye que este estudio se apoya en la confirmación de su hipótesis general porque muestra que la variable aprendizaje aumenta significativamente ya que el p-valor en este caso es igual a 0,000 por lo que se rechaza la hipótesis nula, comprobándose que la aplicación del SIMDEF fortalece el aprendizaje de Contabilidad, en la categoría de aplicación e información, de igual manera en el campo procesal, en la categoría de precisión y en el dominio actitudinal, en la categoría valoración, en los estudiantes del curso de Contabilidad II de la carrera de Administración de la Universidad Privada del Norte, ciclo 2019.



Ñopo Olazabal (2020) En su tesis “Modelo de capacidades dinámicas en negocios unipersonales desde la teoría fundamentada: industria musical en América y Europa” concluye que los negocios unipersonales que desarrollan capacidades dinámicas pueden ser identificados a través de la evaluación de sus procesos, de la intensidad y dedicación otorgada a los mismos, así como por el aprovechando del rápido desarrollo tecnológico que afecta al alto dinamismo industrial.

Lopez Ramirez (2018) En su tesis titulada “El uso de simuladores controladores lógico programables y su relación en el logro de competencias de estudiantes del V ciclo de Ingeniería Eléctrica y Electrónica de la Universidad Nacional del Callao 2017” concluye que el estudio planteado confirma que existe una relación significativa entre el uso de simuladores de Controladores Lógico Programables y el logro de competencias en los estudiantes del V semestre de la Facultad de Ing. Eléctrica de la UNAC 2017 porque alcanzo una correlación de $r = 0.656$ y una varianza de $p = 0.000$.

En su tesis titulada “Simulador virtual y logro competencias en los alumnos del II semestre de la carrera soporte y mantenimiento de equipos de computación Senati Huaraz”, año 2019, Romero Flores Cesar tiene como conclusión que los resultados obtenidos al finalizar esta investigación nos prueban que el simulador VirtualBox influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los aprendices del curso de ensamblaje de computadoras del II semestre de la carrera Soporte y Mantenimiento de equipos de cómputo en el periodo 2016 – 20 (Romero Flores, 2019).



Torres Argomedo (2018) En su tesis titulada “Uso de simuladores y su incidencia en las habilidades para resolver problemas de redes de datos de los estudiantes de una Institución de Educación Superior de Lima” tiene como propuesta que en nuestro país y nuestras universidades deben concluir acuerdos con instituciones internacionales en los países más desarrollados para reducir la brecha digital entre nuestros dos países, promoviendo fuertemente los procesos educativos utilizando las tecnologías más avanzadas. Las universidades debemos ofrecer nuevas carreras que preparen a los futuros profesionales donde la tecnología determinará el desarrollo de la industria y los negocios, por ejemplo, debemos tener empleos que nos permitan preparar a los futuros profesionales para la industria 4.0. La formación de profesores e instructores es fundamental y, en este sentido, se deberían otorgar más estudios a las aplicaciones de la tecnología educativa.

Chipana (2016) En su tesis “Influencia de las capacidades dinámicas de la empresa en el desempeño exportado de las Empresas Agroexportadoras del distrito de Tacna” concluye que el desarrollo y aplicación de capacidades dinámicas de aprendizaje influyen directa y significativamente en el desarrollo exportador de las empresas agroexportadoras de la región Tacna; refleja un conjunto de valores que influye en la calidad y profundidad del proceso de aprendizaje de la organización que se trata de eliminar rutinas, e integrar capacidades de información generadas internamente que la administración pueda utilizar para alcanzar sus objetivos internacionales.

En su tesis titulada “Análisis diseño e implementación de un simulador para pequeñas empresas”, año 2015, Jove Magni Willian tiene como conclusión que el simulador permite evaluar escenarios y decidir qué se debería ejecutar para



pasar de una situación de negocio inicial a una final (punto A a punto B), medibles a través de los indicadores de rendimiento y los estados financieros (Jave Magni, 2015).

2.1.3. Antecedentes Locales

A pesar de una búsqueda detallada de fuentes locales, no se encontraron antecedentes locales del tema de investigación ni de ninguna de las variables ni tampoco estudios, información o investigaciones específicas vinculadas con el tema de investigación de esta tesis.

2.2. MARCO TEÓRICO

Antes de iniciar con las teorías de simulación tenemos que mencionar conceptos claves que nos permitirá comprender de mejor manera el contexto de la investigación:

- **Aprendizaje significativo:** Es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1963, p. 58), el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento.
- **Aprendizaje basado en el juego (ABJ):** Consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación se basa en aprender jugando, dentro del término ABJ podemos diferenciar distintos tipos de posibilidades de uso: gamificación, juegos serios o videojuegos, **simuladores** y el aprendizaje basado en el juego de forma global. (González Calayud, 2021)



2.2.1. Simulador de Negocios

Cueto (2016) manifiesta “Un simulador de negocios se puede definir como un modelo representativo de las operaciones de una empresa de un mundo real por tanto, es útil para el desarrollo académico de los estudiantes como herramienta de formación académica dinámica, para una comprensión más clara del papel del futuro profesional y para aplicar en la práctica parte de los conocimientos adquiridos en la formación académica”; bajo la misma perspectiva Gamelearn (2017) expone “Los Bussiness Games en español llamados juegos de negocios son herramientas que se utilizan en el proceso de educativo para desarrollar habilidades y los juegos de negocios, que involucran conceptos financieros y empresariales, se han convertido en una herramienta ideal para enseñar habilidades de negocios, finanzas, recursos humanos, negociación y gestión”; no obstante, a lo anterior Shibao (2017) refuerza la visión afirmando que “los cursos basados en simulación tienen como pauta importante la validación que significa que el curso ha tenido un impacto positivo y genera un cambio, buscando la comunicación eficiente y respetando a cada miembro; como experiencia, se observa que el equipo que se inmersa en estos cursos presenta mejora en los procesos, precisando que “los temas de simulación deben estar insertos en toda la malla curricular lo que busca la simulación es poder brindar las mismas oportunidades a todos los alumnos” (Shibao 2017); tiempo más tarde el concepto de simuladores de negocio se potencializa con Cabrera (2003) quien investigó “el desarrollo de simuladores basados en casos y modelación dinámica para el sostenimiento de sistemas de calidad; analizar los resultados utilizados, en los dos grupos el de control y experimental, se decidió que existe una diferencia significativa en el aprendizaje entre los estudiantes que utiliza solo el método



tradicional, el grupo que utiliza el simulador mostró excelente comprensión de la dinámica de la simulación que condujeron al problema en el caso, lo que llevo a respuestas más complejas y correctas a las preguntas de la evaluación”, en la actualidad Porras (2024) resalta la teoría “El simulador de negocios es una aplicación interactiva es decir un software que simula el mundo real de los negocios, permitiendo a los usuarios aprender sobre gestión empresarial, toma de decisiones y estrategia en un entorno controlado”

Complementando las teorías el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey fue la primera universidad de américa latina en incorporar este tipo de juegos o simulaciones en 1963 tras el establecimiento de la primera maestría en administración surgiendo ahí la concepción integral de LABSAG; fortalecido con la creación del Centro de Simulación Empresarial (CESIEM) establecido en 1997 es una de las universidades pioneras en Latinoamérica que utiliza los simuladores. Plata, Morales & Arias (2009).

2.2.1.1. La simulación como practica pedagógica

La base teórica que sustentan las prácticas y el uso de simuladores en estos campos nos permiten analizar la concepción de aprendizaje experiencial desarrollado por Dewey (1938) en su obra “Experiencia y Educación”; consideraba “que la experiencia del sujeto que aprende constituye el elemento central en el proceso educativo, y de manera más específica, aquellas experiencias que resultan de la actividad que desarrolla el alumno, para alcanzar de manera intencional los aprendizajes propuestos”; Dewey (1938) “destaca que se aprende haciendo e incorporando la reflexión sobre ello, sin que esto signifique la reducción a



un hacer en forma repetitiva e irreflexiva”, estas aportaciones fueron reafirmadas después por Schon (1992) quien incorporó “la idea de la formación de profesionales reflexivos, rescató la noción del conocimiento práctico y del aprendizaje en la acción abogando por la abolición de la separación tradicional de contenido y practica en las disciplinas académicas; sostiene que la practica reflexiva refleja tanto durante como después de la acción y así las habilidades cognitivas se ejecutan a partir de la práctica, de modo que se aprende haciendo lo cual es inseparable de la posibilidad de indagación y creación de nuevos conocimientos”.

Bajo una perspectiva semejante, Kolb (1984) propuso anteriormente “un modelo de aprendizaje experiencial, en el que se destacan cuatro momentos: la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa”; los autores argumentan que lo que se aprende debe estar directamente relacionado con el medio social y físico en el que se desarrolla la enseñanza para que sea relevante para la vida del sujeto, bajo este aspecto, las elecciones del docente y las actividades que los estudiantes deben realizar se relacionan para dar como resultado la experiencia educativa necesaria, es aquí donde se encuentran perspectivas en común sobre las importancia de incluir el aprendizaje basado en la experiencia.

2.2.1.2. Funcionamiento del simulador

Los simuladores de negocio tienen la funcionalidad de crear un entorno virtual que replica el dinamismo y la problemática de un negocio real, los usuarios se enfrentan a situaciones de simulación empresarial que



requieren la gestión de recursos humanos, la planificación estratégica y la toma de decisiones críticas. (Porrás, 2024)

Por intermedio de estos juegos de simulación, los integrantes consiguen distinguir la repercusión en el tiempo real de sus decisiones, de manera que asimilar óptimamente las complejidades del ámbito empresarial.

2.2.1.3. Tipos de Simuladores

Se encuentran diversos tipos de simuladores de negocio que cubren diferentes clases de estudio, cada uno de ellos diseñado para reforzar capacidades clave en la gestión empresarial; a continuación, veamos en que se diferencian y su contribución al desarrollo profesional de los estudiantes de pregrado y posgrado:

- a) **Simuladores para la Toma de Decisiones:** Estos simuladores se centran en estrategias y análisis críticos e implementan escenarios en los que las decisiones tienen un impacto importante en los resultados. Aquí, la atención se centra en el pensamiento estratégico, la evaluación de riesgos y la capacidad de predecir consecuencias. Son ideales para quienes buscan afianzar su capacidad de liderazgo estratégico y toma de decisiones bajo presión Porrás (2024). Ejemplos de simuladores para la toma de decisiones:

Capsim: Ocasiona simulaciones puntualizadas en el ámbito de manufactura y tecnología, fomentando la toma de decisiones estratégicas en ámbitos competitivos. Presentan herramientas como CapismCore y



CapismInbox, que aumentan las habilidades blandas y prácticas, ofreciendo alternativas de personalización para diversos contextos desarrollando a los estudiantes de modo óptimo para los retos profesionales.

SimInsights: Ofrece soluciones basadas en la nube, permitiendo a las empresas desarrollar programas de entrenamiento interactivos y personalizados. Su plataforma facilita el aprendizaje personalizado en diversas disciplinas sin necesidad de programación, mejorando la capacitación y el desarrollo de habilidades con un enfoque en el retorno de inversión.

b) **Juegos de Roles:** Este tipo de simuladores ubican a los estudiantes en condiciones hipotéticas donde asumen roles determinados dentro de una organización. A diferencia de otros tipos de simulaciones, se centran intensamente en el desarrollo de habilidades interpersonales, tales como la negociación, el liderazgo y la gestión de conflictos. Son especialmente útiles para entender la dinámica de grupo y mejorar la comunicación dentro de equipos diversificados (Porrás, 2024). Ejemplos de este tipo de simuladores:

Gamelearn: Ofrece simulaciones y programas basados en gamificación para fomentar el desarrollo de habilidades blandas, como liderazgo y comunicación, destinados al crecimiento profesional y mejora del desempeño en equipo; su plataforma incluye un editor para crear simulaciones personalizadas fácilmente, es multiplataforma, multilingüe, y usada por empresas reconocidas globalmente.



Virtonomics: Son una serie de juegos de simulación empresarial multijugador que incluyen varios títulos como Virtonomics Entrepreneur y Virtonomics Tycoon. Ofrece un entorno competitivo sin reglas predefinidas, permitiendo a los jugadores establecer sus propios objetivos y desarrollar negocios exitosos en diversas industrias.

Marketplace Simulations: Brinda situaciones del mundo real de negocios en un espacio competitivo, permitiendo a los participantes aprender habilidades útiles para el mercado laboral mediante ejercicios estratégicos y divertidos.

c) **Simuladores de Colaboración:** La colaboración es un componente primordial en el contexto empresarial. Estos simuladores promueven el trabajo en equipo al requerir que los participantes unan fuerzas para alcanzar objetivos comunes (Porras, 2024). Algunos ejemplos de simuladores de colaboración:

Unstop: Ofrece simulaciones de negocios en campos de estudio como marketing estratégico orientados en evaluar competencias de modo interactivo. Posee más de 29 simulaciones, asistido por un tablero apoyado en datos, incorporado con otras evaluaciones y opciones de simulaciones multiusuario, esquematizado en el entrenamiento en distintos ámbitos, conteniendo ejercicios y quizzes digitales.

Cesim: Es el líder mundial en juegos de simulación empresarial plurilingües e interdisciplinarios, considerando distintas funciones y competencias de negocio.



2.2.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC

Con el propósito de lograr un encuadre más óptimo de esta investigación debe recurrir a la conceptualización en referencia al tema en estudio, Galvis (2004) plantea tres objetivos fundamentales relativos a la utilización de las TIC en los ambientes de aprendizaje: fundamentar el proceso de compartir, enviar o transmitir información a través de sitios web, tutoriales y espacios informativos; favorecer el aprendizaje activo y el aprender haciendo, por medio de la interacción con las herramientas tecnológicas (navegadores, simuladores, calculadoras y otros recursos de productividad); y posibilitar la interacción, la comunicación y la colaboración a través de experiencias en redes sincrónicas y asincrónicas, adicionando a la idea García y Valcárcel (2008) señalan la confluencia de educación y tecnología compele a tomar en consideración la relación que se establece entre el uso de los nuevos medios y la innovación educativa, “la diferenciación de las sucesivas etapas por las que atraviesa el docente ante la integración de las TIC, puede resultar de utilidad, tanto para realizar diagnósticos de las situaciones en las que nos encontramos, como para diseñar estrategias formativas” complementan Ibáñez y García (2009) definiéndolas como “un conjunto de herramientas electrónicas utilizadas para la recolección, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información representada de forma variada”, desde la misma perspectiva, Melo (2011) considera que son “un conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión como voz, datos, textos, ideas e imágenes”.



Incrementando la teoría UNESCO (2013) señala “la globalización con enormes cambios tecnológicos en la sociedad de la información y la comunicación evidenciaron de la urgente necesidad de educación, así como también formación de profesionales administrativos, audiovisuales, educativos y públicos. Es un acontecimiento mundial representado en las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que brindan la posibilidad de cooperación, colaboración y comunicación entre personas y organizaciones mundiales eliminando las barreras del tiempo y espacio. Es necesario que las TIC se usen de manera apropiada y responsable en el sentido que ayude a desarrollar sociedades inclusivas y democráticas de manera que refuercen la creatividad, la colaboración y la distribución más integral del conocimiento científico contribuyendo a lograr una educación con calidad y equitativa para todos”.

El tiempo de la información y comunicación digital, presenta la convicción que el aprendizaje es la base del crecimiento, desarrollo y progreso social aunque la utilización de estas herramientas en algunos países se encuentre todavía en sus fases iniciales, en la investigación realizada por Barreto y Diazgranados, (2017) mencionan que las TIC promueven los nuevos escenarios o espacios educativos y de aprendizaje en sus diferentes aspectos (formales e informales), por lo que las instituciones educativas deben esforzarse en gestionar herramientas y recursos que brinden la posibilidad de comunicación, información y formación en el uso de las TIC, en este orden de ideas, se han propuesto diversas clasificaciones con la intención de definir los usos de las TIC en



los contextos educativos, e integrarlas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Clasificación de las TIC: Para la presente investigación de está tomando la clasificación según Galvis (2004) clasifica las TIC tomando en cuenta tipos y enfoques educativos de acuerdo a lo siguiente:

- **Los Medios Transmisivos:** Buscan favorecer el envío eficaz de mensajes del emisor al receptor.
- **Los Medios Activos:** Permite explorar a los individuos actuar sobre el objeto de aprendizaje basándose en la experiencia, reflexión para que pueda generar y perfeccionar sus propias ideas sobre el conocimiento detrás del objeto.
- **Los Medios Interactivos:** Posibilita el aprendizaje a través del diálogo constructivo, sincrónico y asincrónico, entre compañeros que se comunican utilizando medios digitales.

2.2.1.5. Formación y aprendizaje significativo

Coll & Solé (1987) exponen que “el aprendizaje significativo manifiesta que el énfasis está en el proceso de creación de significado en el que el alumno aprende conceptos, procedimientos, normas, valores y actitudes, porque puede agregar significado a lo que tiene que registrar con lo que ya sabe”. Es en este sentido que los factores mediadores entre el método de enseñanza y los resultados alcanzables cobran gran importancia. A lo anterior el principal exponente del aprendizaje significativo es Ausubel (2002) agrega que “ se requiere de una actitud propicia necesaria para el logro del aprendizaje, debe haber ideas de



anclaje para generar uno nuevo, el proceso debe ser diferente al material con el que se realiza, el aprendizaje es un proceso que debe generar un intercambio prolongado de significados, no siempre se da a partir del aprendizaje correcto y en ese sentido se debe propender por una conexión sustantiva entre el educando y los contenidos”.

A continuación, se presenta las definiciones teóricas en acepciones de impacto originados por los simuladores en el desarrollo del aprendizaje:

Tabla 1

Impacto generado por los simuladores

VARIABLES	DEFINICIÓN
Manejo de las situaciones como si fuera la vida real	Un simulador de negocios, se define como un modelo representativo de las operaciones de un mundo real, estos han sido utilizados como herramientas en el área de aprendizaje, porque permiten tomar decisiones de tipo financiero, producción, mercadotecnia y negociación, en un ambiente ficticio de manera que se pueda representar la realidad para los participantes, en este sentido, permite imitar varios aspectos de la realidad y establecerse en ese ambiente, de manera que pueda "experimentar" sin riesgo Valdés y Jiménez (2013).
Acercamiento a mercados reales	El enfoque experimental, consistente en diseñar experimentos para averiguar los comportamientos humanos en condiciones similares a las de los mercados financieros, modelos en los que se incorporan comportamientos psicológicos de los agentes económicos para deducir comportamientos agregados de los mercados. Los Sistemas Multi agente en particular, son modelos de simulación por ordenador que se centra en programar los comportamientos individuales, generando mercados más dinámicos, con datos de alta calidad y frecuencia, que proporcionan un conjunto amplio de hechos y características a partir de las cuales trabajar. Además, están bien organizados, centralizados, y negocian productos homogéneos de manera normalmente eficiente (Ruano, Paredes, Gutiérrez y Iglesias, 2003).



VARIABLES	DEFINICIÓN
Formación en gestión empresarial	La formación empresarial es definida como la ruta pedagógica que conduce al emprendimiento y empresarismo (creación de empresa), constituye una línea de aprendizaje que vincula conocimientos, experiencias, metodologías y estrategias educativas para desarrollar competencias emprendedoras en espacios presenciales o inclusive con ayuda de las TIC espacios virtuales que complementan el aprendizaje presencial, aportando en la interacción entre estudiantes, profesores y contenidos adaptados a ritmos y capacidades de aprendizaje (Ng, 2012).

VARIABLES	DEFINICIÓN
Aprendizaje basado en el error	El aprendizaje basado en errores, si es seguido de un feedback correctivo, tiene efectos beneficiosos sobre el aprendizaje, produciendo un aumento del recuerdo posterior del material aprendido; el error es considerado un estímulo con características distintivas que compite con la respuesta correcta en la fase de recuperación, de este modo, lo deseable sería evitar la presencia de los errores durante el aprendizaje con el fin de no fortalecerlos en la memoria (Mera Equiza, 2020).

Aprendizaje soportado en análisis y aplicación	El aprendizaje surge de diferentes maneras, viendo y escuchando, reflexionando y actuando, razonando lógica e intuitivamente, memorizando y visualizando, haciendo analogías y construyendo modelos matemáticos. Un modelo de estilos de aprendizaje muy efectivo es el que corresponde a la forma en que los individuos reciben y procesan información cuando se encuentran conflictos y los resuelven a través de procesos de negociación para generar una solución compartida. Durante una discusión, en entornos colaborativos, así como también competitivos, las personas intercambian propuestas y argumentos para llegar a un acuerdo acerca de la solución de un ejercicio propuesto (Monteserin, Schiaffino, Garcia y Amandi, 2010).
--	--

Nota. Adaptado Universidad Santiago de Cali

2.2.2. Capacidades dinámicas empresariales

Derivado de la revisión bibliográfica se pudo apreciar que las capacidades dinámicas empresariales tienen una amplia gama de definiciones a través del tiempo con diferentes planteamientos y variadas corrientes, bajo el enfoque de

esta investigación tomamos estas definiciones presentadas por Zapata Rotundo, Gerardo J, Mirabal Martínez, Alberto (2018):

Tabla 2

Gama de definiciones capacidades dinámicas

AUTORES (ES)	DEFINICIÓN
Heffat (1997)	Conjunto de competencias que le permiten a la organización desarrollar nuevos productos y procesos en respuestas a las circunstancias del mercado cambiante.
Eisenhardt & Martin (2000)	Es un conjunto de procesos específicos e identificables tales como desarrollo de productos, toma de decisiones y alianzas estratégicas. Constituyéndose en las habilidades y destrezas de la organización para desarrollar sus competencias actuales y simultáneamente crear e implementar nuevas capacidades para crear nuevos productos que permitan responder a los cambios dinámicos del entorno.
Zafira & George (2002)	Capacidades dirigidas a alcanzar los cambios que contribuyen con la organización a replantear y reconfigurar sus bases de recursos de tal manera que pueda cumplir con las demandas de los clientes y hacer frente a estrategias de la competencia.
Zollo & Winter (2002)	Patrón de actividades colectivas aprendidas y estables a través de las cuales la organización genera y modifica sus rutinas de funcionamiento con el propósito de alcanzar mayor eficacia. Se aprenden a través de tres mecanismos: a) experiencia acumulada, conocimiento tácito b) articulación del conocimiento intercambio, asimilación y transferencia c) codificación de conocimiento convertirlo en rutinas. Constituyen esas capacidades procesos de reingeniería, de investigación, de desarrollo e integración de los recursos que en esencia son mecanismos de aprendizaje.
Zott (2003)	Conjunto de rutinas que orientan el uso de recursos de la empresa con el fin de configurar nuevas alternativas. Destaca tres atributos relevantes del desempeño de las capacidades dinámicas: tiempo, costo y aprendizaje.

AUTORES (ES)	DEFINICIÓN
Wang & Ahmed (2007)	Consiste en la orientación del comportamiento de la organización para integrar, reconfigurar y renovar sus recursos y capacidades en respuesta a los cambios del entorno para lograr mantener ventajas competitivas.
Cruz et al (2007)	La habilidad de la empresa para modificar continuamente su base de recursos y capacidades de manera que siempre esté adaptada a entornos de rápidos cambios.
Barreto (2010)	Potencial de la empresa para resolver problemas de forma sistemática, formado por su propensión para detectar oportunidades y amenazas, para tomar decisiones oportunas orientadas al mercado y para cambiar su base de recursos.
Kim, Shin, Kyu & Geun et al (2011)	La capacidad de una empresa para cambiar (mejorar, adaptar o reconfigurar) los procesos de negocios en relación a sus competencias, en términos de integración de sus actividades, reducción de costos y la capitalización de los procesos de aprendizaje organizacional.
Garzón (2015)	Potencialidad de la empresa para generar nuevos saberes organizacionales a partir de una continua creación, ampliación, mejora, protección, integración, reconfiguración, renovación, recreación incremento y reconstrucción de sus competencias y así poder responder a los cambios del mercado y a la tecnología.

Nota. Adaptado Universidad del Norte - Barranquilla, Colombia.

Dada la revisión de teoría, se trabajará con el modelo de las capacidades dinámicas propuesto por Garzón (2015) que identifica 4 tipos de capacidades dinámicas empresariales, son las siguientes:

2.2.2.1. La capacidad de absorción:

Garzón (2015) define a la capacidad de absorción como la habilidad de la organización para reconocer el valor del conocimiento externo (entorno), adquirirlo y asimilarlo dentro del ámbito de la organización, y aplicarlo en el ámbito de sus operaciones, reforzados por los conceptos propuestos anteriormente por Cohen y Levinthal (1990)

quienes la definen como la destreza de la organización para identificar la importancia de la información proveniente del exterior, comprenderla y utilizarla con fines comerciales, es decir, “encontrar el beneficio de la información de las variables exógenas, indican que una de las capacidades primordiales de la empresa son las actividades de investigación y desarrollo que generan conocimiento útil necesario para su buen desempeño esa capacidad se aprecia como crucial en las condiciones del entorno actual” (Camisón & Forés, 2014) el cual se caracteriza por ser complejo, cambiante y competitivo; complementando las ideas Aguilar, Herrera y Clemenza (2014) definen la capacidad de absorción como se demuestra mediante el conocimiento tácito y ayuda a identificar e internalizar el conocimiento externo basado en la creación de valor para los consumidores y los mercados. En conclusión, los factores determinantes de la capacidad de absorción se constituyen en:

Figura 1

Los factores determinantes de la capacidad de absorción



2.2.2.2. La capacidad de innovación

De acuerdo con Wang & Ahmed (2007) se considera la capacidad de crear productos o servicios, incluido el proceso de mejorar productos o



servicios existentes mediante el desarrollo de nuevos métodos de producción, identificando nuevos mercados y nuevas formas de suministrar bienes de acuerdo con estructuras organizativas apropiadas; las presentaciones de los autores se centraron en cambios en los procesos de la empresa para lograr mejoras o innovaciones en cada etapa de producción.

Para determinar el fortalecimiento de las capacidades de innovación se utilizó las dimensiones organizacionales planteadas por Nadler y Tushman (1997), para efectos de la presente investigación, se acogieron los siguientes conceptos:

- **Capacidad de Dirección Estratégica:** Capacidad que tiene la empresa para formular e implementar las estrategias apropiadas para el logro de la visión, incluyendo las que le permiten trascender hacia la organización innovadora.
- **Capacidad de Investigación y Desarrollo:** Capacidad para generar ideas, gestionar una cartera de proyectos de investigación y desarrollo; incluyendo la gestión y protección de tecnologías en términos de evaluación y adopción.
- **Capacidad de Producción:** La capacidad de integrar la innovación en el proceso producción y satisfacer la demanda de los consumidores.
- **Capacidad de Mercadeo:** Capacidad para comprender plenamente las necesidades expectativas y tendencias de los



productos en un marco ético y socialmente responsable para comunicar y comercializar los productos.

- **Capacidad de Aprendizaje Organizacional:** Capacidad de gestionar el aprendizaje y el conocimiento creado en la organización.
- **Capacidad de Gestión de Recursos:** La capacidad de identificar, adquirir y asignar adecuadamente los recursos como el capital, la experiencia y los procesos tecnológicos necesarios para la innovación.
- **Capacidad de Relacionamento:** Capacidad de comunicación basada en intereses estratégicos y contexto, así como sistemas y modelos de innovadores.

2.2.2.3. La capacidad de adaptación

Se relaciona con la forma de gerenciar las empresas y la capacidad de lograr competitividad, e incluso, la incursión en nuevos mercados en los cuales también sean competitivos (Camisón, 2002; Teece et al., 1997). Según los conceptos de la literatura existente la capacidad dinámica de adaptación se define como las características organizacionales que permiten a las empresas responder a impactos a corto y largo plazo, tanto tomando acciones planificadas como permitiendo y estimulando respuestas creativas, tanto a priori como a posteriori, la ruta básica propuesta de desarrollo es la flexibilidad estratégica e intelectual, el liderazgo, la resiliencia, los recursos y la gobernabilidad; como camino fundamental propuesta por Gupta et al (2010) sumando al análisis de los

autores las organizaciones fomentan la capacidad dinámica de adaptación desarrollando categorías con sus dimensiones respectivas:

Tabla 3

Categorías y dimensiones de la Capacidad dinámica de adaptación

CATEGORIAS	DIMENSIONES
Flexibilidad Estratégica	Variedad de marcos de problemas Multi-actor, multi-nivel, multi-sector Diversidad de soluciones Redundancia (duplicación)
Flexibilidad Intelectual	Confianza Aprendizaje simple Aprendizaje de doble bucle Discusión de dudas
Resiliencia	Continuo acceso a la información Acta de acuerdo para planificar Capacidad para improvisar
Liderazgo	Visionario Emprendedor Colaborador
Recursos	Autoridad Capital Humano Recursos financieros
Gobernabilidad	Legitimidad Equidad Capacidad de respuesta Rendición de cuentas

Nota. Adaptado de Gupta et al (2010)

2.2.2.4. La capacidad de aprendizaje

Según Garzón (2015), la capacidad dinámica de aprendizaje es una variable del modelo de capacidades dinámicas, y puede definirse como un contexto de trabajo estimulante, donde las personas pueden desarrollar sus competencias y lograr satisfacción. La dirección de la organización debe considerar la capacidad dinámica de aprendizaje a la hora de plantearse medidas para mejorar la satisfacción laboral de los empleados, pues la forma de aprender de las organizaciones depende en primer término de la



forma cómo descubren problemas y de cómo inventan soluciones para mantenerse en el negocio, lo que ha venido postulándose como una característica organizacional que supone una ventaja competitiva sostenible y que, finalmente, puede repercutir en un mejor desempeño organizacional.

Es importante considerar a Mertens & Palomares (2006), las capacidades de aprendizaje son la suma del aprendizaje individual y colectivo, que a su vez son resultado de procesos sociales de interacción y reflexión, que se dan al compartir y explorar dentro y fuera de la organización. Esta postura se complementa con la definición de Prieto (2003), para quien esta capacidad comprende el potencial dinámico de creación, asimilación, difusión y utilización del conocimiento por medio de numerosos flujos que hacen posible la formación y evolución de los stocks de conocimiento que capacitan a las organizaciones y a sus agentes de conocimiento para actuar intencionadamente en entornos cambiantes.

La capacidad dinámica de aprendizaje organizacional es una habilidad de la organización para seguir aprendiendo y desarrollar sus capacidades a través de un patrón ordenado, estructurado y consistente, que se manifiesta por una serie de actividades rutinarias sistemáticas internas que persiguen la efectividad del trabajo (Zollo & Winter, 2002). Para que esta capacidad funcione es necesario un compromiso organizacional y gestión humana, también de actividades rutinarias que brindan las soluciones correctas para los problemas de la organización. Los citados Zollo & Winter (2002) han identificado tres elementos fundamentales para que esta capacidad se concrete en las organizaciones:



- 1. Experiencia acumulada o Acumulación:** Es una suma de experiencia de eventos cotidianos en una organización.
- 2. Articulación del conocimiento:** Es un proceso en que el conocimiento implícito se articula a través de discusiones colectivas, sesiones de información y procesos de evaluación del desempeño.
- 3. Codificación del conocimiento:** Es una comprensión de la codificación obtenida a partir de actividades operativas rutinarias, así como de cosas nuevas.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

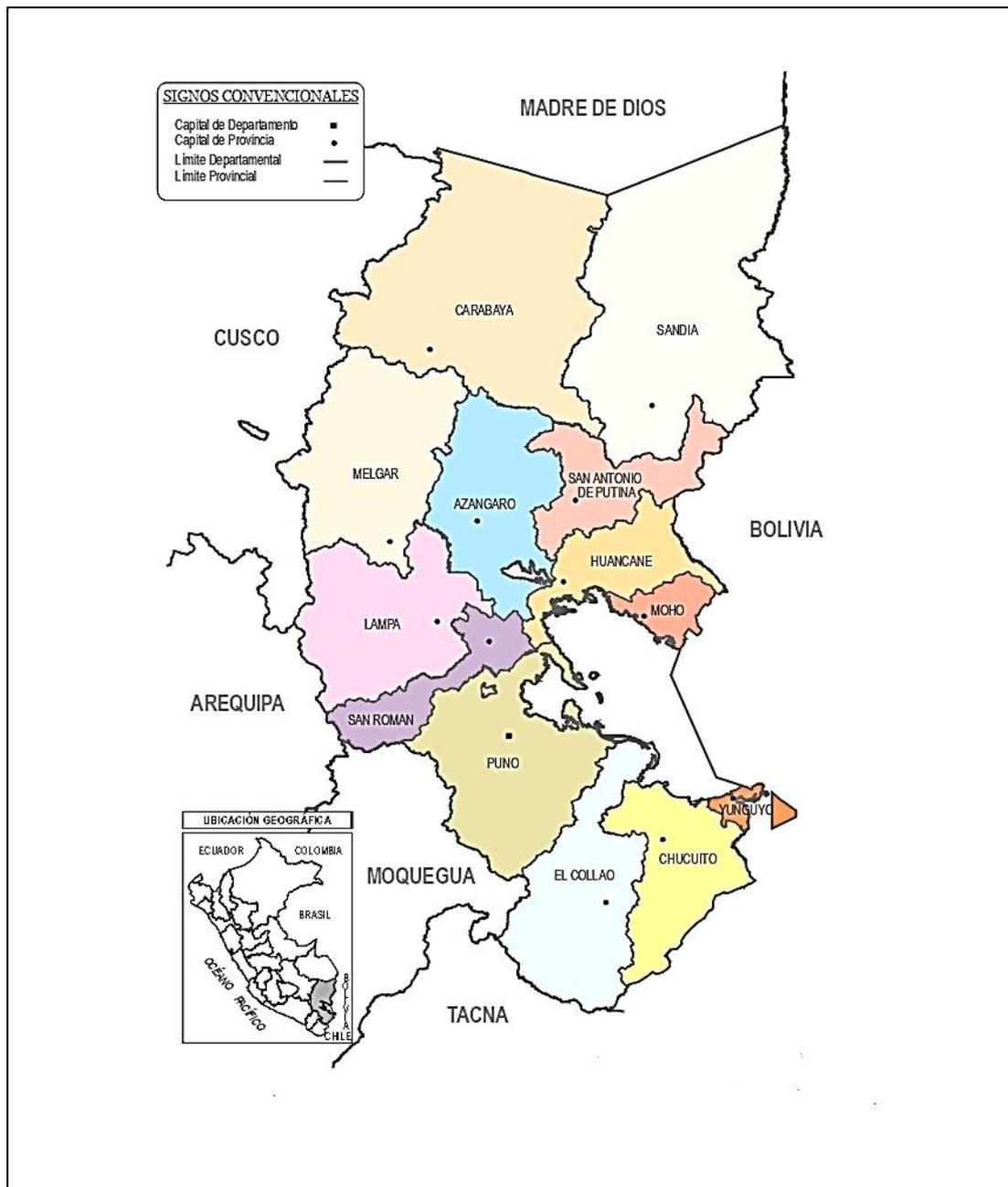
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio de esta investigación se realizó en la Facultad de Ciencias Administrativas y Humanas - Escuela Profesional de Administración, creada el 14 de diciembre de 1994 siendo la primera y única escuela acreditada del país legitimado por Resolución Rectoral N° 1884 – 94, con 29 años de vida institucional que combina la experiencia educativa y científica con el objetivo de formar profesionales competentes, transformadores, líderes empresariales; pertenecientes a la Universidad Nacional del Altiplano -Puno una de las primeras universidades públicas de gran importancia para la región pues permite que un amplio sector de jóvenes del sur del Perú cumplan un valioso rol como es el de concluir sus estudios superiores con altos estándares de calidad y reconocimiento nacional, cabe resaltar que la Universidad Nacional del Altiplano propone el eje transversal Gestión del conocimiento en entornos virtuales, con el propósito de que el estudiante utilice diferentes fuentes de información ubicadas en el campo virtual, con la ayuda de las tecnologías de la informática y la comunicación. Ubicada en la Av. Floral Nro. 1153, de la ciudad de Puno, Perú, 21001.

La ciudad de Puno presenta un espacio físico está comprendido desde la orilla oeste del lago Titicaca, en la bahía interior de Puno, sobre una superficie ligeramente ondulada, rodeada por cerros. La parte alta de la ciudad tiene una superficie semiplana. Oscilando entre los 3810 a 4050 m s. n. m. (entre las orillas del lago y las partes más altas). Puno es una de las ciudades más altas del Perú y la quinta del mundo. Actualmente tiene una extensión de 1566,64 ha, la cual representa el 0,24 % del territorio de la provincia de Puno.

Figura 2

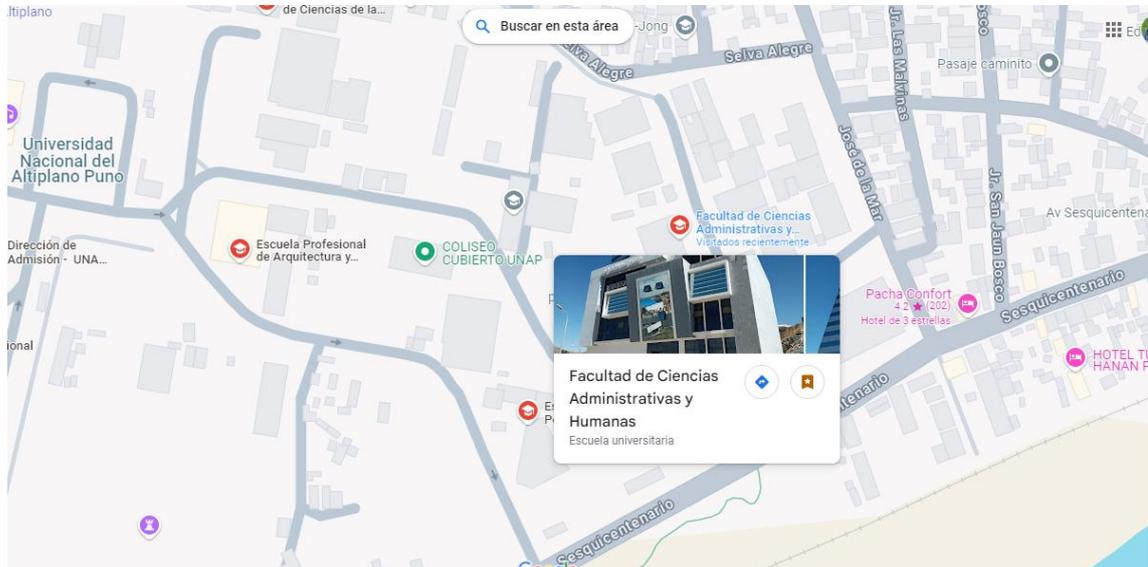
Ubicación geográfica de la región Puno



Nota: Mapa del departamento de Puno y provincias-Instituto Nacional de Estadística e Informática.

Figura 3

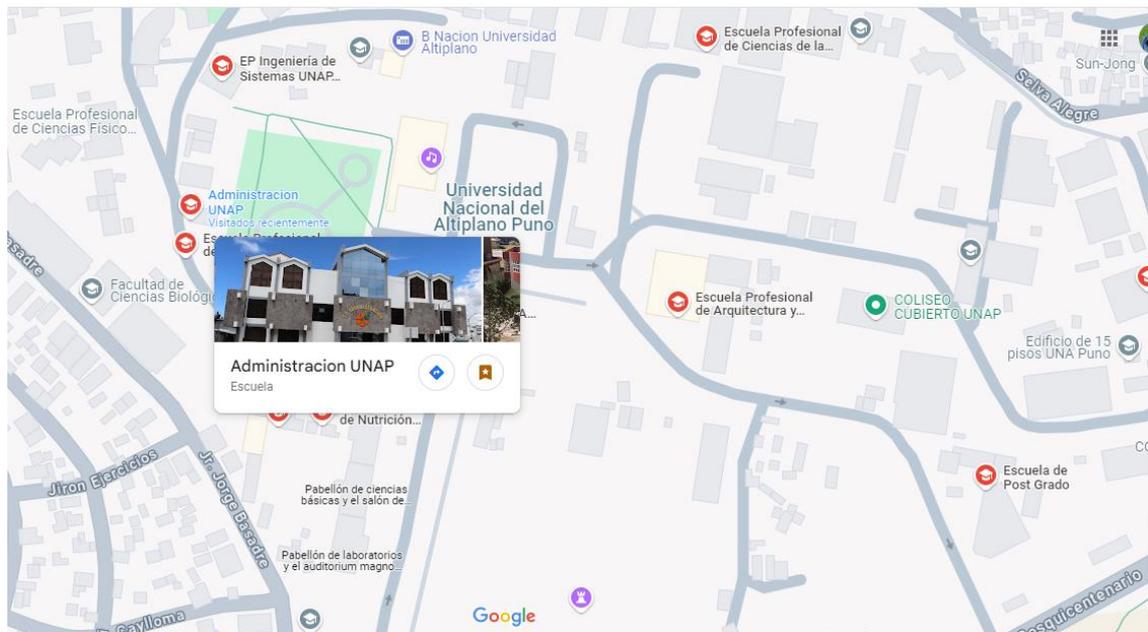
Ubicación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Humanas



Nota. Ubicación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Humanas en Google Maps (2024).

Figura 4

Ubicación de la Escuela Profesional de Administración



Nota. Ubicación de la Escuela Profesional de Administración en Google Maps (2024).



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación inicio a partir del análisis y búsqueda de información en relación a la utilización y aplicación de los simuladores de negocios en universidades extranjeras y peruanas posterior a ello se realiza la carga del proyecto de tesis en el mes de julio del año 2022 y se finaliza con la redacción y presentación del borrador de tesis en este tiempo abarca desde la aplicación del instrumento hasta el procesamiento, interpretación, análisis y extracción de conclusiones de los datos con el programa IBM SPSS Statistics.

3.3. PROCEDIMIENTO DEL MATERIAL UTILIZADO

A juzgar por los materiales utilizados en la encuesta, los recursos más importantes son cuestionarios impresos, bolígrafos, ordenador portátil, teléfono móvil, impresora, etc. Estas herramientas son muy útiles para la investigación.

3.3.1. Técnica

Encuesta: La técnica mencionada posibilito la aplicación los cuestionarios para recopilar información sobre cada variable definida en esta investigación, permitiendo obtener los datos precisos para elaborar los resultados de manera eficaz y rápida.

3.3.2. Instrumento

Cuestionario: El instrumento que se utilizó fue el cuestionario estructurado dicho instrumento se elaboró en dos partes: la primera estipula la variable independiente “Simuladores de negocio” para su elaboración se tomó como base los indicadores clasificados según Galvis (2004) que considera las dimensiones Tecnología de Información y Comunicaciones (TIC) y la dimensión

de Formación y aprendizaje significativo; la elaboración de la segunda parte trata sobre la variable dependiente “Capacidades Dinámicas Empresariales” para ello se empleó el sustento bibliográfico según la propuesta de Garzón (2015) quien plantea cuatro capacidades dinámicas: capacidad de absorción, capacidad de innovación, capacidad de adaptación, capacidad de aprendizaje. Posterior a la búsqueda de la teoría correspondiente se elaboró el instrumento que lleva por título “Simuladores de negocios y capacidades dinámicas empresariales” que paso por juicio de expertos tras la elaboración preliminar para obtener el instrumento definitivo posterior a las correcciones y sugerencias (anexo 2).

Tabla 4

Ficha técnica del cuestionario-Variable Independiente

Datos:	Cuestionario parte 1 - Variable Independiente
Autor:	Milagros Aparicio Bustinza
Año:	2022
Transcurso de aplicación:	7 minutos
Instrumento:	Cuestionario estructurado con escalamiento tipo Likert
Nivel de confiabilidad:	0,845 (Coeficiente Alpha de Cronbach)
Propósito:	Medir los Simuladores de Negocio en la escuela profesional de Administración a través de la percepción de los alumnos
Ítems	12 preguntas
Dimensiones:	TICS (Pregunta 1-Pregunta 5) Formación y aprendizaje significativo (Pregunta 6-Pregunta 12)
Respuestas	5 alternativas – Escala de Likert Nada Poco Regular Bastante/Suficiente Mucho

Nota. Elaboración propia

Tabla 5

Ficha técnica del cuestionario-Variable Dependiente

Datos:	Cuestionario parte 2 - Variable Dependiente
Autor:	Milagros Aparicio Bustinza
Año:	2022
Transcurso de aplicación:	8 minutos
Instrumento:	Cuestionario estructurado con escalamiento tipo Likert
Nivel de confiabilidad:	0,892 (Coeficiente Alpha de Cronbach)
Propósito:	Medir las Capacidades Dinámicas Empresariales en la escuela profesional de Administración a través de la percepción de los alumnos
Ítems	14 preguntas
Dimensiones:	Capacidad de absorción (Pregunta 1-Pregunta 3) Capacidad de innovación (Pregunta 4-Pregunta 7) Capacidad de adaptación (Pregunta 8-Pregunta 11) Capacidad de aprendizaje (Pregunta 12-Pregunta 14)
Respuestas	5 alternativas – Escala de Likert Nada Poco Regular Bastante/Suficiente Mucho

Nota. Elaboración propia

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población de estudio

Hernández Sampieri et al. (2014) infiere que la población como un conjunto limitado de individuos que tienen características o propiedades similares, que se localizan en un espacio y que van variando en el transcurso del tiempo. En



consecuencia, en la investigación presente la población fue estudiantes de la Escuela Profesional de Administración; la población total de nuestro estudio fue 249 estudiantes que cursan entre el VI y X Semestre 2022-II.

3.4.2. Muestra

Hernández et al. (2014) Define la muestra como el subconjunto de elementos que conforman un conjunto definido en sus características a eso le denominamos como población.

3.4.3. Muestreo probabilístico

(Hernández et al., 2014) El muestreo probabilístico lo define como todos los elementos de la población disponen de la misma probabilidad para ser elegidos o escogidos para la muestra.

Roosevelt (2009) Para realizar el cálculo de tamaño de muestra, debemos identificar si la población es finita o infinita; en este caso es finita; es decir que se puede realizar el conteo, por lo tanto, lo primero es que se debe conocer "N" o sea el número total de la población, en este caso la población total será de 249 estudiantes de la Escuela Profesional de Administración.

Formula de tamaño de muestra finita

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Donde:

N = Población total

Z = 1.96 Parámetro estadístico dependiente del nivel de confianza

p = Probabilidad de que ocurra el evento investigado



$q = (1-p)$ Probabilidad de que no ocurra el evento investigado

e = Error máximo aceptado de estimación

Aplicando la formula:

$$n = \frac{249 * 1.96^2 * 0.05 * 0.95}{0.05^2(249 - 1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95} = 56.62$$

El muestreo probabilístico aleatorio simple, para la presente investigación es de 57 estudiantes de la Escuela Profesional de Administración de la UNA-PUNO.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La interacción de la metodología de investigación y la estadística nos permite el diseño estadístico para esta investigación se utilizó el programa SPSS, posterior a la obtención de datos con un análisis minucioso e investigación de la literatura se eligió el modelo estadístico Regresión Logística Ordinal porque adapta mejor al propósito de investigación de la presente tesis.

3.5.1. Validez del instrumento

Para asegurar la validez de contenido y garantizar que midiera adecuadamente lo previsto, el instrumento fue validado y aprobado en base a la valoración de 03 juicios de expertos tuvieron en consideración 09 criterios: claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia y metodología (ver anexo 3) sus observaciones y correcciones se consideraron esenciales para la mejora del instrumento, (Hernández et al., 2014) la autenticidad se ha referido al nivel que un instrumento verdaderamente calcula la variable a intenta medir.

3.5.2. Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach

La prueba de confiabilidad alfa de Cronbach se empleó para determinar si el instrumento era adecuado para su aplicación y si tenía una probabilidad de confiabilidad adecuada para los propósitos de la investigación. (Hernández et al., 2014) Según las normas características, los resultados de la prueba se clasifican de este modo:

- Nula: 0 - (0% de confiabilidad)
- Muy baja: 0,2 - (20% de confiabilidad)
- Baja: 0,4 - (40% de confiabilidad)
- Regular: 0,5 - (50% de confiabilidad)
- Aceptable: 0,6 - (60% de confiabilidad)
- Elevada: 0,8 - (80% de confiabilidad)
- Total, o perfecta: 1 - (100% de confiabilidad)

Preliminarmente a la aplicación del instrumento se realizó la estimación de fiabilidad, utilizando el coeficiente de Alfa de Cronbach a través del software estadístico SPSS, se alcanzó la medida siguiente:

Tabla 6

Confiabilidad alfa de Cronbrach

Alfa de cronbach	Nº de elementos
.866	26

Nota. Proceso de datos SPSS.

El instrumento manifiesta un Alfa de Cronbach igual a 0,866 de un conjunto de 26 ítems, donde se manifiesta que existe consistencia interna al



obtener un valor mayor o igual a 0.70 lo que indica un nivel de confiabilidad elevado y aplicable a la muestra.

3.5.3. Procedimiento PLUM-Regresión Logística Ordinal

Después de la recopilación de datos se analizó se realiza procedimiento PLUM a través de la Regresión Logística Ordinal porque las variables son cualitativas o categóricas es decir se pueden medir de forma categórica o subjetiva y la prueba de regresión ordinal pertenece a las pruebas no paramétricas que han sido establecidas para situaciones donde las variables que no tienen una distribución normal o son categóricas por lo tanto pertenece a las pruebas de esta tipología.

El diseño de la regresión logística ordinal se basa en el enfoque de McCullagh (1998) e implica minimizar la suma de diferencias al cuadrado entre las variables de respuesta (capacidades dinámicas empresariales - variable dependiente) y una combinación ponderada de las variables predictoras (simuladores de negocio - variable independiente). Los coeficientes calculados representan reflejan cómo los cambios en variable predictiva afectan a la respuesta, también se observa que la respuesta es numérica, es decir los cambios en los niveles de la respuesta son equivalentes a lo largo del intervalo de respuesta.

3.5.4. Prueba de bondad de ajuste-Coeficiente de Nagelkerke

Posterior a ello para revisar la bondad de ajuste del modelo para identificar si el modelo es significativo o no; a nivel estadístico inferencial se busca aceptar un modelo estadístico que no supere el 5% o en decimales 0.05, de acuerdo al resultado se procede a afirmar si existe influencia o no entre variables es decir la



variable independiente es predictora para la variable dependiente; para determinar en qué medida o fuerza fue la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente para ello se interpreta el estadístico R^2 de Nagelkerke a nivel de porcentaje con ello aceptamos la hipótesis alterna o rechazamos la hipótesis nula, aplicamos el mismo modelo estadístico para las hipótesis específicas; la regresión logística ordinal permitió medir los datos estadísticos de acuerdo a esta investigación.

3.6. METOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.6.1. Enfoque de la investigación

Hernández Sampieri et al. (2014) El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio, cada fase precede al siguiente y no podemos evitar alguna, comienza con una idea limitada y una vez definida origina los objetivos y preguntas de investigación, se examina la literatura para establecer una perspectiva teórica o marco; bajo esta premisa la investigación es de enfoque cuantitativo ya que se siguió una secuencia posterior a ello se estableció hipótesis y se determinó variables; para luego proceder con la recolección de datos analizándolas mediante métodos estadísticos obteniendo resultados cuantificables de las variables dependiente e independiente brindándonos información clara y precisa del sobre nuestra población de estudio en este caso los alumnos de la escuela profesional de Administración.

3.6.2. Alcance o nivel de investigación

Arias (2012) menciona, “El nivel o alcance se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno u objeto del estudio”. El alcance es



esta investigación es explicativo porque las investigaciones de tipo explicativo van más allá de la descripción de fenómenos, conceptos o de la instauración de relaciones entre criterios; dicho de otro modo, pretende responder a las causas de acontecimientos y fenómenos sociales o físicos. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por que se vinculan dos o más variables. (Hernández Sampieri et al., 2014).

3.6.3. Diseño de la investigación

Hernández Sampieri et al. (2014) Podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Por lo tanto, en estos estudios no se cambia deliberadamente las variables independientes para observar sus efectos sobre las variables dependientes bajo esta concepción esta investigación es no experimental porque se observó los fenómenos que ya ocurrieron, en este estudio los alumnos ya utilizaron los simuladores aquí se observó el fenómeno para posterior a ello analizarlo, es decir no creamos alguna situación, más bien observamos la situación ya existente, las variables independientes (simuladores de negocios) ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir en ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos; de tipo transversal o transeccional porque se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único para este estudio fue cuando se realizó la encuesta (Liu, 2008 y Tucker, 2004).

3.7. VARIABLES

La investigación desarrolla:

Tabla 7

Variables de estudio

VARIABLES	DIMENSIONES
Variable Independiente: Simuladores de negocio	Tecnologías de información y comunicaciones
	Formación y aprendizaje significativo
Variable Dependiente: Capacidades Dinámicas Empresariales	Capacidad de absorción
	Capacidad de innovación
	Capacidad de adaptación
	Capacidad de aprendizaje

Nota. Elaboración propia

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los datos recolectados correspondieron a la evaluación de cada ítem del cuestionario aplicado en escala Likert, los datos fueron procesados y analizados aplicando estadística descriptiva e inferencial:

3.8.1. Estadística descriptiva

Para lograr una mejor comprensión de los resultados se realizó la estadística descriptiva a través de cual se tabularon los datos, luego se clasificaron (variable independiente y dependiente) posterior a ello describieron según las dimensiones para establecer una puntuación final para cada dato.

Se elaboro tablas estadísticas por variables y dimensiones para que conocer su frecuencia y distribución porcentual a partir de las tablas estadísticas



se generó gráficos de barras para comprender y visualizar mejor el comportamiento de cada dimensión, con ello el comportamiento de cada variable estudiada dando lugar a un análisis previo para precisar su interpretación.

3.8.2. Estadística inferencial

Como primer paso se realizó la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach sobre el cuestionario, antes de la aplicación del instrumento mediante una prueba piloto a nivel estadístico, la regla general es que el resultado del cuestionario tenga que ser aceptable mínimamente es de 0,70; inferior a ese valor la consistencia interna es baja en la escala utilizada, en cuanto al valor máximo esperado es 0,90; superior a esta medida por se considera que hay duplicación o redundancia.

Para medir el nivel de influencia se aplicó el (PLUM) modelo de regresión logística ordinal para establecer los efectos pronosticados de cada hipótesis seguido de la prueba estadística Pseudo R Cuadrado R² de Nagelkerke para probar las hipótesis propuestas; el procesamiento de datos se utilizó el programa Excel y el paquete estadístico SPSS (Statistical Package for Social Sciences).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

En esta sección se presentan los resultados obtenidos de la investigación sistematizados en figuras y tablas que posibilitarán el cumplimiento de objetivo general y específicos en el siguiente orden:

- En primer lugar, se llevó a cabo el análisis de la estadística descriptiva de los resultados según las variables independiente y dependiente.
- Posteriormente, se procedió a la contrastación de las hipótesis específicas y general.

4.1.1. Análisis Descriptivo de la Variable Independiente

Tabla 8

Valoración para la variable simuladores de negocios

Escala de valoración	Puntaje
Eficiente	(44- 60)
Regular	(28-43)
Deficiente	(12-27)

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

La variable simuladores de negocios es transformada a partir de sus dimensiones y categorizadas como se aprecia en la tabla número 8, para proporcionar una visión más clara de la apreciación de esta herramienta además de ofrecer un marco para futuras investigaciones; se deduce la variable simuladores de negocio en la escala de valoración o puntaje alcanzado según los



ítems de los cuestionarios aplicados en el cual la categoría eficiente adquiere la valoración de 44 a 60 el puntaje en este rango sugiere que los estudiantes perciben como efectiva a estas herramientas cabe destacar que esta alta puntuación puede estar relacionado con otros factores como la calidad de diseño del simulador, el nivel de interacción y los escenarios propuestos, la categoría regular obtiene el valor de 28 a 43 lo que podría estar mostrando limitaciones en la facilitación de un aprendizaje profundo; por último el nivel deficiente de 12 a 27 indicaría que los simuladores no están cumpliendo del todo con sus objetivos formativos y podría traer implicaciones negativas a los estudiantes.

Tabla 9

Tendencias de la variable simuladores de negocio

Estadísticos	Simuladores de negocios
Media	46.73
Moda	48.00
Desv. Estandar	6.18
N	57

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

Se puede apreciar en relación a la tabla 9 en que se rotula la tendencia central y la dispersión de la variable simuladores de negocio con una media de 46.73 este resultado sugiere que en promedio los participantes han tenido una experiencia positiva con los simuladores utilizados también se observa la moda de 48.00 esto refuerza el resultado anterior porque indica que existe entre los usuarios un nivel similar de satisfacción y aprendizaje con los simuladores, este estadístico es útil en este contexto porque refleja el valor más común y puede señalar qué características específicas de los simuladores son más valoradas por los estudiantes, finalmente una desviación de 18.00 la desviación estándar

relativamente alta sugiere que hay una variabilidad considerable en las puntuaciones obtenidas lo que quiere decir que algunos estudiantes están teniendo resultados positivos (como lo indica la media y la moda), pero también hay un número significativo de estudiantes que están experimentando resultados mucho más bajos esto puede deberse a que algunos están utilizando los simuladores de manera más efectiva que otros, lo cual podría estar relacionado con su experiencia previa o habilidades.

Tabla 10

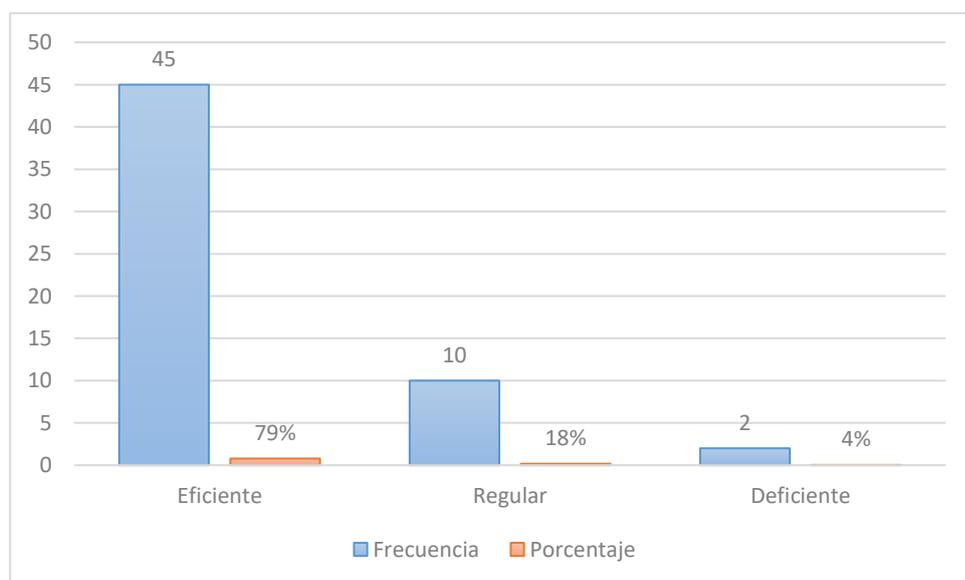
Frecuencia y porcentajes de simuladores de negocio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Eficiente	45	79%
Regular	10	18%
Deficiente	2	4%
Total	57	100%

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Figura 5

Los simuladores de negocio en niveles porcentuales



Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

En relación a la tabla 10 y figura 5 los resultados reflejan una tendencia positiva hacia el uso de simuladores de negocios, se aprecia los valores con respecto a la variable simuladores de negocios, se evidenció que los estudiantes consideraron a la variable simuladores de negocios como eficiente en una representación del 79% que equivale a 45 estudiantes este alto porcentaje es un resultado positivo que indica que la mayoría de los estudiantes perciben que los simuladores de negocios están alineados con las expectativas y necesidades de aprendizaje lo cual nos permite validar la efectividad de estas herramientas, seguido de nivel regular con un 18% que equivale a 10 estudiantes lo que indica que hay un grupo significativo de estudiantes que no está completamente satisfecho con su experiencia y finalmente de nivel deficiente en un 4% que equivale a solo 2 estudiantes respectivamente lo cual es un indicador alentador sobre la calidad de estas herramientas.

4.1.2. Análisis Descriptivo de la Variable Dependiente

Tabla 11

Valoración para la variable capacidades dinámicas empresariales

Escala de valoración	Puntaje
Eficiente	(51- 70)
Regular	(33-49)
Deficiente	(14-32)

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

La valoración de la variable capacidades dinámicas empresariales es transformada a partir de sus dimensiones y categorizadas para ofrecer una visión clara sobre el estado de estas capacidades en los estudiantes encuestados como se aprecia en la tabla número 11, se deduce la variable capacidades dinámicas

empresariales en la escala de valoración o puntaje alcanzado según los ítems del cuestionario utilizado en el cual la categoría eficiente adquiere la valoración de 51 a 70 sugiere que los estudiantes en este rango poseen un nivel sólido en de capacidades dinámicas lo que conlleva a que podrían ser capaces de adaptarse y responder a los cambios del entorno por otro lado la categoría regular presenta el valor de 33 a 49 indica que, aunque hay ciertas capacidades presentes, estas no son suficientemente robustas para garantizar una respuesta ágil y efectiva puede ser un indicativo de la necesidad de fortalecer ciertos aspectos en áreas específicas y por último el nivel deficiente de 14 a 32 resalta una situación preocupante, donde las capacidades dinámicas son insuficientes para enfrentar los retos profesionales esta categorización no solo proporciona un diagnóstico del estado actual de las capacidades dinámicas empresariales, sino que también establece un marco para la formulación de estrategias de intervención.

Tabla 12

Tendencias de la variable capacidades dinámicas empresariales

Estadísticos	Capacidades dinámicas empresariales
Media	53.80
Moda	55.00
Desv. Estándar	7.56
N	57

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Se puede apreciar en relación a la tabla 12 en que se rotula la tendencia central y la dispersión de la variable capacidades dinámicas empresariales con una media de 53.80 sugiere que los estudiantes tienen un nivel moderado de capacidades dinámicas empresariales, esto es un buen punto de partida ya que indica que hay un reconocimiento de estas capacidades en el grupo investigado,

también se observa la moda de 55.00 refuerza esta idea mostrando que muchos estudiantes se agrupan alrededor de un nivel similar de competencia en este aspecto y finalmente una desviación estándar de 7.55 indica que hay una variabilidad notable en las respuestas esto significa que aunque la media y la moda son relativamente cercanas, hay estudiantes que se desvían significativamente de esos valores lo que podría sugerir que algunos tienen capacidades dinámicas empresariales mucho más desarrolladas que otros.

Tabla 13

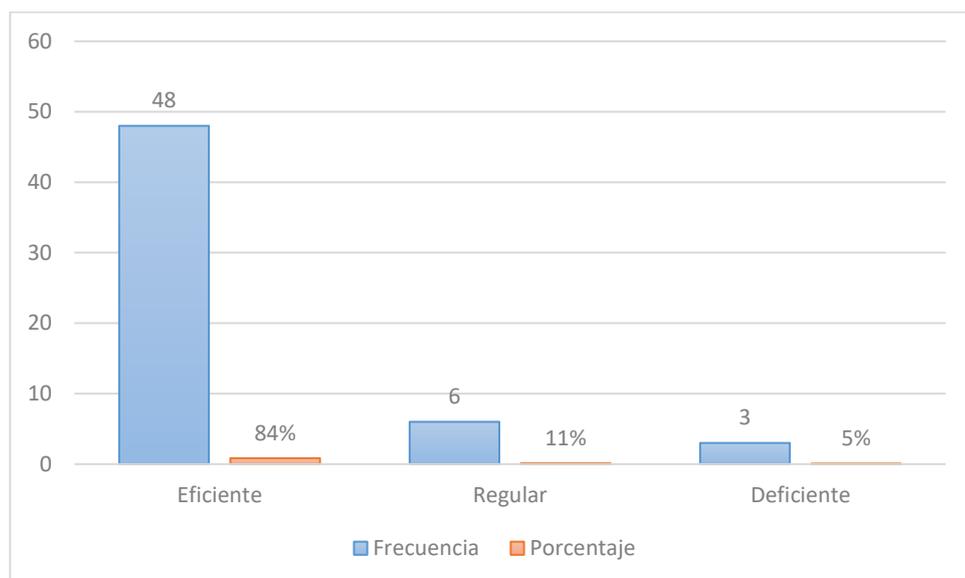
Porcentajes y frecuencias de capacidades dinámicas empresariales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Eficiente	48	84%
Regular	6	11%
Deficiente	3	5%
Total	57	100%

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Figura 6

Capacidades dinámicas empresariales en niveles porcentuales



Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26



Observando las capacidades dinámicas empresariales plasmadas en la tabla 13 y en la figura 6 exponen que el 84% equivalente a 48 alumnos encuestados consideran que los simuladores de negocio son eficientes para fortalecer sus capacidades dinámicas esto es un indicador positivo porque sugiere que la mayoría de los estudiantes perciben que estas herramientas les proporcionan habilidades valiosas que pueden aplicar en situaciones empresariales reales, este alto porcentaje podría reflejar la efectividad de los simuladores en la enseñanza práctica, permitiendo a los alumnos experimentar y aprender de manera activa, seguido por el 11% de alumnos encuestados equivalente a 6 estudiantes consideran regular a la dimensión podría decirse que algunos aspectos de los simuladores son útiles y hay áreas que podrían mejorarse, este resultado podría abrir la puerta a una nueva investigación sobre qué elementos específicos de los simuladores no están cumpliendo con las expectativas de estos estudiantes y por último el 5% de alumnos que equivale a 3 considera deficiente a la variable es un grupo pequeño, pero no debe ser ignorado sería importante entender las razones detrás de esta percepción.

4.1.1. Resultados del Procedimiento PLUM- Regresión Logística Ordinal

4.1.1.1. Resultados del Objetivo Específico 1

Para la investigación el objetivo específico 1 fue: Examinar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Tabla 14

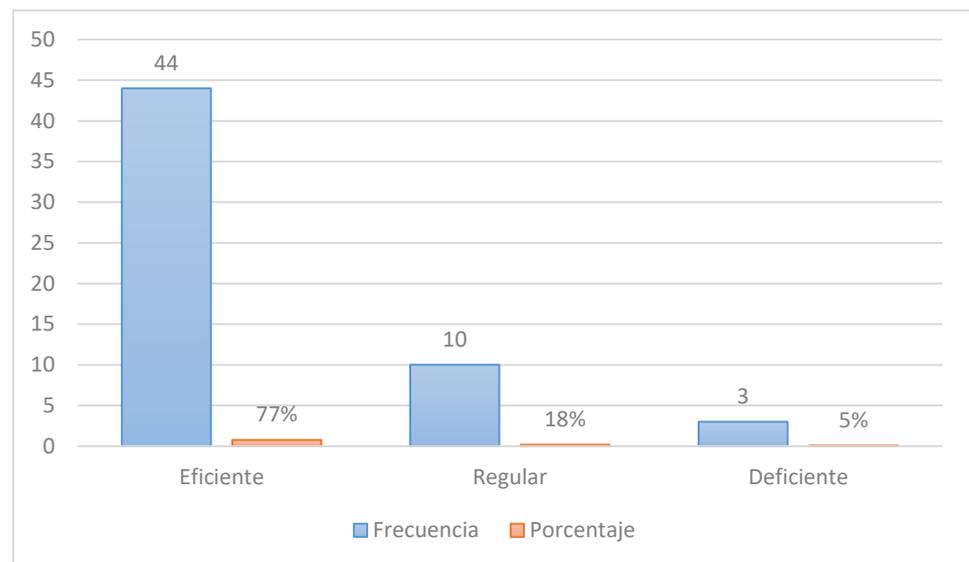
Frecuencia y porcentajes de la capacidad de absorción

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Eficiente	44	77%
Regular	10	18%
Deficiente	3	5%
Total	57	100%

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Figura 7

Capacidad de absorción en niveles porcentuales



Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

En concordancia con el objetivo específico 1 se puede observar lo plasmado en la tabla número 14 y figura numero 7 referente a la dimensión **capacidad de absorción** que un 77% de los alumnos encuestados perciben la capacidad de absorción como **eficiente** estando representado por 44 alumnos encuestados el resultado sugiere que la mayoría de los estudiantes sienten que los simuladores de negocio les están proporcionando la

destreza para identificar la importancia de la información proveniente del exterior, este alto porcentaje puede indicar que los simuladores están cumpliendo su propósito de fortalecer las capacidades dinámicas, esto mediante los factores cognitivos, organizacionales y factores del entorno; seguido de ello un 18% que equivale a 10 alumnos que consideran la capacidad de absorción como **regular** podría señalar que, aunque estos alumnos ven algún valor en los simuladores pero no están completamente satisfechos de acuerdo que el uso de simuladores de negocio les permita fortalecer la capacidad de absorción y un 5% **deficiente**, consideraron que los simuladores de negocio no fortalecen la capacidad de absorción lo cual equivale a 3 alumnos

Tabla 15

Nivel de influencia del objetivo específico 1

	Chi- cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R Cuadrado		
				Cox Snell	Nagelkerke	McFadden
Pearson	132,564	643	,002	.726	.813	.521
Desvianza	136,498	652	1,000			

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

De acuerdo a la tabla 15 se apreció que el estadístico Pseudo R Cuadrado de Nagelkerke fue del .813 siendo este valor interpretado que los simuladores de negocio tienen una influencia significativa en el fortalecimiento de la capacidad de absorción de los estudiantes lo que indica que influye en un 81% siendo la fuerza como muy alta; por lo que aceptamos la hipótesis alterna estamos reconociendo que hay una relación

fuerte y positiva entre el uso de simuladores de negocio y el desarrollo de capacidades dinámicas, como la innovación, en los estudiantes.

4.1.1.2. Contrastación de Hipótesis Especifica 1

Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Ho: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

$\alpha=0.05$

$p>\alpha$ = Aceptar la Ho

$p<\alpha$ = Rechazar la Ho

Tabla 16

Bondad de ajuste del modelo para la hipótesis especifica 1

Información de ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo de verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	184.320			
Final	170.92	189.112	11	<.002

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

El (p valor) es decir el valor de significancia es de 0.002 lo que indica que hay una fuerte evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna este resultado sugiere que los simuladores de negocio efectivamente tienen un impacto significativo en el desarrollo



de capacidades dinámicas como se puede apreciar en la tabla 16, específicamente en la capacidad de absorción dicho de otra manera, se entiende que los simuladores de negocio son una variable predictiva de impacto que permite fortalecer la capacidad de absorción en los alumnos de la escuela profesional de administración

4.1.1.3. Resultados del Objetivo Específico 2

Para la investigación el objetivo específico 2 fue: Determinar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Tabla 17

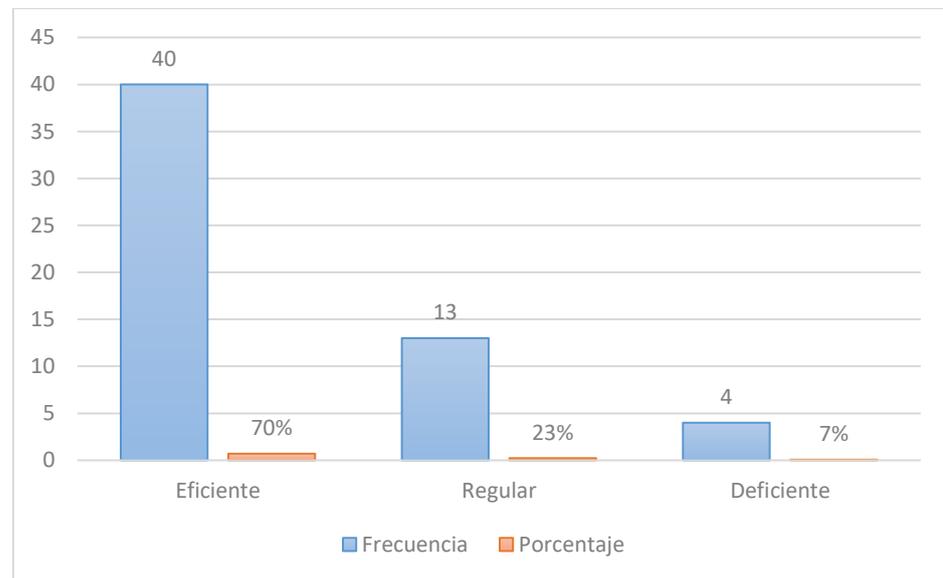
Frecuencia y porcentajes de la capacidad de innovación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Eficiente	40	70%
Regular	13	23%
Deficiente	4	7%
Total	57	100%

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Figura 8

Capacidad de innovación en niveles porcentuales



Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

En concordancia con el objetivo específico 2 se puede observar en la tabla número 17 y figura numero 8 referente a la **dimensión capacidad de innovación** los resultados indican que un 70% de los alumnos encuestados consideran que el fortalecimiento de la capacidad de innovación es **eficiente**, lo que representa una mayoría significativa de 40 alumnos este hallazgo sugiere que la mayoría de los estudiantes perciben que los simuladores de negocio están contribuyendo positivamente a su capacidad para innovar, por otro lado el 23% que equivale a 13 estudiantes consideran la capacidad de innovación como **regular** se podría señalar que reconocen algún nivel de efectividad en los simuladores, finalmente el 7% **deficiente**, consideraron que los simuladores de negocio no fortalecen la capacidad de innovación lo cual equivale a 4 alumnos.

Tabla 18*Nivel de influencia del objetivo específico 2*

	Chi- cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R Cuadrado		
				Cox Snell	Nagelker ke	McFadd en
Pearson	181,327	192	,003			
Desvianza	121,834	192	1,000	.532	.796	.423

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

De acuerdo a la tabla 18 se apreció que el estadístico Pseudo R Cuadrado de Nagelkerke fue del .796 siendo este valor interpretado como la fuerza de la influencia de los simuladores de negocio en la posibilidad de fortalecer la capacidad de innovación en los estudiantes de la escuela profesional de administración propone que existe una relación fuerte entre estas herramientas educativas y el desarrollo de capacidades dinámicas en este caso la innovación y esta fuerza es de 79% "muy alta" indicando que los simuladores de negocio son un predictor poderoso en este contexto por lo que aceptamos la hipótesis alterna evidenciando que los simuladores de negocio son herramientas efectivas para fortalecer la capacidad de innovación en los estudiantes de la escuela profesional de administración.

4.1.1.4. Contrastación de Hipótesis Especifica 2

Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.



H₀: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

$\alpha=0.05$

$p>\alpha$ = Aceptar la H₀

$p<\alpha$ = Rechazar la H₀

Tabla 19

Bondad de ajuste del modelo para la hipótesis específica 2

Información de ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	193.230			
Final	180.81	192.033	12	<.003

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

El (p valor) es decir el valor de significancia es de 0.003 es un indicador muy significativo, ya que es considerablemente menor que el umbral comúnmente aceptado de 0.05 esto significa que hay una probabilidad muy baja de que los resultados observados se deban al azar, lo que proporciona una fuerte evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna se establece que los simuladores de negocio tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la capacidad de innovación dicho de otra manera, se entiende que los simuladores de negocio son una variable predictiva de impacto reforzando la idea de que los simuladores de negocio son herramientas efectivas para desarrollar la capacidad de innovación.

4.1.1.5. Resultados del Objetivo Específico 3

Para la investigación el objetivo específico 3 fue: Analizar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Tabla 20

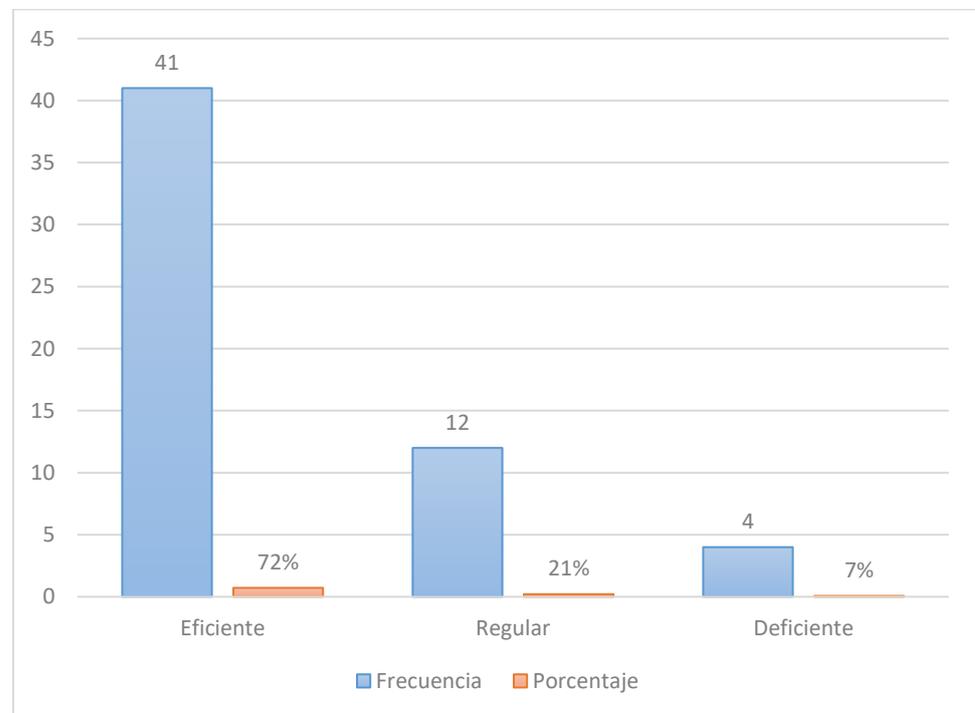
Frecuencia y porcentajes de la capacidad de adaptación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Eficiente	41	72%
Regular	12	21%
Deficiente	4	7%
Total	57	100%

Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

Figura 9

Capacidad de adaptación en niveles porcentuales



Nota. Datos obtenidos en SPSS versión 26

En concordancia con el objetivo específico 3 se puede observar en la tabla número 20 y figura numero 9 referente a la dimensión **capacidad de adaptación** los resultados indican que un 72% de los alumnos encuestados consideran que el fortalecimiento de la capacidad de adaptación es **eficiente**, lo que representa una mayoría de 41 alumnos este hallazgo sugiere que los simuladores de negocio les están proporcionando la ruta básica de la capacidad de adaptación con el desarrollo de la flexibilidad estratégica e intelectual, el liderazgo y la resiliencia; por otro lado el 21% que equivale a 12 estudiantes la consideran **regular** podría indicar que aunque los simuladores son útiles no fortalecen del todo la capacidad de adaptación desde su percepción finalmente el 7% **deficiente**, consideraron que los simuladores de negocio no fortalecen la capacidad de adaptación lo cual equivale a 4 alumnos.

Tabla 21

Nivel de influencia del objetivo específico 3

	Chi- cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R Cuadrado		
				Cox Snell	Nagelker ke	McFadd en
Pearson	79,103	170	1,000	.529	.535	.167
Desvianza	73,161	170	1,000			

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

En concordancia a la tabla 21 se apreció que el estadístico Pseudo R Cuadrado de Nagelkerke fue del .535 sugiere que los simuladores de negocio tienen una influencia significativa en el fortalecimiento de las capacidades dinámicas, específicamente en la capacidad de adaptación de



los alumnos de administración este 53% indica que más de la mitad de la variabilidad en la capacidad de adaptación de los estudiantes puede ser explicada por el uso de simuladores de negocio este resultado es bastante positivo ya que refuerza la idea de que estas herramientas son efectivas en el proceso de fortalecimiento de capacidades dinámicas, al rechazar la hipótesis nula se está afirmando que efectivamente hay una relación entre el uso de simuladores y el fortalecimiento de estas capacidades, lo que puede ser un argumento sólido para promover su inclusión en los programas académicos.

4.1.1.6. Contrastación de Hipótesis Especifica 3

Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Ho: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

$$\alpha=0.05$$

$$p>\alpha = \text{Aceptar la Ho}$$

$$p<\alpha = \text{Rechazar la Ho}$$

Tabla 22

Información de ajuste del modelo para la hipótesis especifica 3

Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo			
	verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	170.873			
Final	128.004	42.869	17	<.001

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

El (p valor) es decir el valor de significancia es de 0.001 lo que indica que hay una fuerte evidencia en contra de la hipótesis nula y al rechazarla, estamos sugiriendo que efectivamente hay una relación positiva entre el uso de simuladores de negocio y la mejora en la capacidad de adaptación, dicho de otra manera, se entiende que los simuladores de negocio son una variable predictiva para fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la escuela profesional de administración.

4.1.1.7. Resultados del Objetivo General

Para la investigación el objetivo general fue: Evaluar como los simuladores de negocio influyen en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la escuela profesional de Administración.

Tabla 23

Nivel de influencia del objetivo general

	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R Cuadrado		
				Cox Snell	Nagelkerke	McFadden
Pearson	415,416	330	,001			
Desviación	63,794	330	1,000	.966	.971	.640

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26



De acuerdo a la tabla 23 se apreció que el coeficiente de Nagelkerke fue del ,971 siendo este valor interpretado como la fuerza de la influencia de los simuladores de negocio en el desarrollo de capacidades dinámicas en los estudiantes de la escuela profesional de administración, es decir el uso de los simuladores de negocio tienen una influencia muy fuerte en el fortalecimiento de las capacidades dinámicas empresariales este hallazgo es significativo, ya que implica que los simuladores no solo son herramientas útiles, sino que apoyan el proceso de aprendizaje; este estadístico nos indica lo que indica que influye en un 97% en la variable dependiente (en este caso, las capacidades dinámicas) puede ser explicada por la variable independiente (los simuladores de negocio) por lo que se rechaza hipótesis nula se confirma que hay una relación positiva y significativa entre el uso de simuladores de negocio y el fortalecimiento de las capacidades dinámicas.

4.1.1.8. Contrastación de la Hipótesis General

Ha: El uso de los simuladores de negocios tiene una influencia positiva y significativa en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

Ho: El uso de los simuladores de negocio no tiene una influencia en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración.

$\alpha=0.05$



$p > \alpha$ = Aceptar la H_0

$p < \alpha$ = Rechazar la H_0

Tabla 24

Información de ajuste del modelo para la hipótesis general

Información de ajuste de los modelos				
	Logaritmo			
Modelo	verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	216.242			
Final	24.210	192.033	17	<.001

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26

El (p valor) de significancia es de 0.001 por lo tanto se aceptó el modelo, lo que indica que hay una fuerte evidencia estadística para aceptar el modelo propuesto en la investigación este resultado sugiere que los simuladores de negocio tienen un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los estudiantes de la escuela profesional de administración, se deduce que los simuladores de negocios es una variable predictiva para el desarrollo de capacidades dinámicas empresariales podemos inferir que su uso en el aula no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuye en algunos aspectos a preparar a los alumnos para enfrentar situaciones reales en el mundo empresarial donde las capacidades dinámicas son esenciales para la adaptación y el éxito.



4.1.2. Discusión

Según Bartolomé Indio y López Acosta (2018) plantea que los simuladores de negocios son sistemas de gestión de aprendizaje, los cuales brindan al estudiante la oportunidad de adquirir nuevas habilidades y conocimientos, estas herramientas motivan al alumno en su proceso continuo de aprendizaje, fomentan una comunicación de doble vía entre el aprendiz y el facilitador, promueven el trabajo en equipo y le permiten al estudiante obtener nuevas experiencias desde la mismas, por otro lado según Miranda Torrez (2015) su propuesta fue aportar un modelo teórico que relacione el concepto capacidades dinámicas con la teoría de las organizaciones y la administración estratégica, los estudiantes requieren desarrollar sus capacidades y competencias para promover cambios estratégicos dentro de la organización, coincide con Zapata Rotundo y Mirabal Martínez (2018) los autores ofrecen un modelo teórico de capacidades dinámicas donde se integran una serie de conceptos y componentes de modelos de capacidades dinámicas: capacidad de adaptación, capacidad de innovación, capacidad organizacional, capacidad relacional, capacidad de absorción, capacidad de detección y capacidad de integración, las mismas podemos encontrar con mayor o menor grado en el funcionamiento operativo y estratégico de la organización, que en su conjunto conforman su “centro de capacidades dinámicas” necesarias para enfrentar un entorno cada vez más competitivo, cambiante, complejo y globalizado, que a su vez le permita a la organización alcanzar ventajas competitivas y desempeños superiores; de acuerdo a lo obtenido en el análisis de resultados de esta investigación podemos inferir que los simuladores ofrecen una plataforma realista donde los estudiantes pueden aplicar teorías aprendidas en clases teóricas tomando decisiones bajo presión y evaluar las consecuencias, lo



que fortalece su capacidad para tomar decisiones informadas fomentando la innovación y la creatividad al enfrentarse a desafíos empresariales simulados, los estudiantes son estimulados a pensar de manera innovadora y encontrar soluciones creativas; proporcionando una plataforma efectiva para el aprendizaje experiencial y la preparación para desafíos empresariales futuros; coincide con Martínez Barahona y Neira Zea, (2017) concuerdan que los simuladores de negocios son instrumentos para preparar a un estudiante de forma que domine los nuevos conjuntos de técnicas tecnológicas de información de forma innovadora al desarrollar capacidades dinámicas empresariales, se espera que los estudiantes se vuelven más competitivos en el mercado laboral y estén mejor preparados para enfrentar los desafíos del entorno empresarial actual; contraponiéndose a estas concepciones los autores Argyris y Schön (2003) resaltan la importancia del aprendizaje práctico y la experiencia en situaciones reales para desarrollar habilidades adaptativa también mencionan la crítica a la simulación como método de aprendizaje, sugiriendo que puede no reflejar completamente la complejidad del mundo real.

Kolb (1984) sugiere que el aprendizaje se produce a través de la experiencia, lo que se alinea con el uso de simuladores de negocio al permitir que los participantes experimenten en un entorno controlado, se facilita la absorción de conocimientos estos conceptos se refuerzan con las teorías de Cohen y Levinthal (1990) que definieron la capacidad de absorción como la habilidad de una organización para reconocer el valor de nueva información y utilizarla para ello los simuladores pueden ser herramientas efectivas para desarrollar esta capacidad al permitir la práctica; la reflexión de los resultados de esta investigación comparten las mismas ideas que el uso de simuladores de negocio



no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también potencia la capacidad de absorción de la organización, preparándola mejor para adaptarse y prosperar en un entorno empresarial en constante cambio.

Los alumnos al hacer uso del simulador de negocios se ven motivados a pensar de manera innovadora para resolver desafíos y mejorar resultados con una iteración y mejora continua para poder repetir y ajustar sus acciones en un entorno simulado, los alumnos pueden experimentar con múltiples enfoques y evaluar los resultados con esta premisa Thompson, L. y McCarthy, J. (2020) los autores argumentan que los simuladores crean un entorno seguro para experimentar y probar nuevas ideas, lo que es fundamental para la innovación al permitirles probar ideas nuevas y refinadas sin las limitaciones de la realidad física; González, A. y García, M. (2018) discuten cómo los simuladores de negocio permiten a los estudiantes experimentar con diferentes estrategias, fomentando un ambiente propicio para la innovación.

Thompson, G. (2020) argumenta que los simuladores no solo son herramientas educativas, sino que también son cruciales para que las organizaciones se adapten a cambios rápidos; comparte la misma opinión Santos, J. y Lima, R. (2019) demostrando que el aprendizaje a través de simulaciones mejora la capacidad de adaptación de los estudiantes y profesionales en el ámbito empresarial de los resultados adicionamos que la capacidad de absorción permite reconocer el valor de nueva información, asimilarla y aplicarla a fines comerciales bajo esta premisa los simuladores de negocio actúan como herramientas prácticas que permiten a los estudiantes experimentar además de aprender en un entorno controlado, lo que puede facilitar la adquisición y aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se confirmó el nivel de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, por lo que, los simuladores de negocio tienen un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los estudiantes de administración; sumado a ello los encuestados consideran a los simuladores de negocio como eficientes; claro que su efectividad depende en gran medida del diseño del simulador y de cómo se integra en el currículo educativo, aunque en promedio los estudiantes están adquiriendo capacidades dinámicas, hay un potencial para mejorar la formación y el uso de simuladores para elevar el nivel de todos los alumnos.

SEGUNDA: El uso de los simuladores de negocios fortalece la capacidad de absorción al permitir a los estudiantes experimentar situaciones reales en un entorno controlado, los simuladores fomentan un aprendizaje activo y práctico, facilitando la comprensión de conceptos complejos y la aplicación de teorías en contextos reales mejorando su rendimiento académico y apoyado en la formación de profesionales más competentes y adaptables.

TERCERA: El uso de simuladores de negocios se establece como una herramienta efectiva para fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la escuela profesional de administración al integrar simuladores en el proceso educativo, se potencia no solo la comprensión de los principios de gestión, sino también la habilidad de los estudiantes para innovar y adaptarse a las necesidades del mercado.



CUARTA: El uso de simuladores negocios permiten fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la escuela profesional de administración, ya que esta experiencia práctica no solo mejora su comprensión de los conceptos teóricos, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar respuestas creativas en su forma de liderazgo, resiliencia a través de un aprendizaje activo y reflexivo.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Dado que los simuladores de negocio muestran una influencia significativa y predictiva en el desarrollo de capacidades dinámicas empresariales, se recomienda fortalecer su integración en el currículo educativo de la escuela de administración, esto implica asegurar que los simuladores utilizados sean de alta calidad, estén adecuadamente diseñados, actualizados según las tendencias del mercado y las tecnologías emergentes, asegurar que se complementen con otras metodologías de enseñanza potenciando la experiencia educativa y sean efectivamente integrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- SEGUNDA:** Es de suma importancia capacitar y especializar a los docentes en el uso efectivo de tecnologías educativas innovadoras para aprovechar al máximo los simuladores de negocio, así como la colaboración con desarrolladores de simuladores para adaptar las herramientas a las necesidades específicas del programa educativo de administración.
- TERCERA:** Considerando que los simuladores también tienen un impacto positivo en la capacidad de innovación y adaptación de los estudiantes, se sugiere enfocar los esfuerzos en desarrollar simulaciones que fomenten estas habilidades específicas; es importante ajustar los programas para que los simuladores no solo refuercen conocimientos teóricos, sino que también preparen a los estudiantes para enfrentar desafíos reales y dinámicos en el ámbito empresarial.
- CUARTA:** Considerando los resultados positivos obtenidos, se sugiere continuar con la investigación para profundizar de capacidades empresariales; además es



importante realizar un seguimiento a largo plazo de los egresados para evaluar cómo las capacidades adquiridas mediante simuladores se traducen en su desempeño profesional.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, D. (2023). *Simulador de Negocio y la Percepción del Aprendizaje en Estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas UNHEVAL-Huánuco 2022*. International Journal of Technology, 47(1)
- Bartolom., L. & López, N. (2018). *La incidencia de los simuladores de negocios en la toma de decisiones gerenciales una perspectiva universitaria*.
- Bonacic, J. (2016). *SIGEM - Simulación de Gestión de Empresas, un modelo de juego de negocios para el desarrollo de las competencias genéricas universales (CGU) en la educación superior en Chile*. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/36517>
- Cecilia, V. (2020). *Aplicación del simulador de negocios SIMDEF para el fortalecimiento del aprendizaje de contabilidad en los estudiantes universitarios*. Repositorio Académico USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6869>
- Dewey, J. (1938). *Experiencia y Educación*.
- Espin, P. & Tandalla, S. (2014). *Negociación empresarial, una visión a partir del simulador de negocios Simventure*.
- González, V. (2021). *Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Metodologías y Estrategias Para La Enseñanza En Línea, 1(1), 1-2*. <https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Jave Magni, W. A. (2015). *Análisis, diseño e implementación de un simulador para pequeñas empresas* <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Lopez Ramirez, S. (2018). *El uso de simuladores controladores lógico programables y su relación en el logro de competencias de estudiantes del v ciclo de Ingeniería Eléctrica y Electrónica de la Universidad Nacional del Callao 2017*.
- Martinez Barahona, C. M., & Neira Zea, V. M. (2017). *Impacto Del Uso De Simuladores En Asignaturas De Las Carrera Marketing*. In Journal of Chemical Information



and Modeling.

- Miranda Torrez, J. (2015). *El Modelo de las Capacidades Dinámicas en las Organizaciones*.
- Ñopo Olazabal, V. H. (2020). *Modelo De Capacidades Dinámicas En Negocios Unipersonales desde La Teoría Fundamentada: Industria Musical en América Y Europa*. 1–220.
- Pintor, A. (2018). *Significado y estilo. Las Tecnologías Digitales Frente a Los Desafíos de Una Educación Inclusiva En América Latina*, 2, 1–46.
- Ponluisa Salinas, D. J. (2018). *Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales*.
- Porras, E. (2024). *EGADE Business School - Tecnológico de Monterrey / Blog*. 1–10.
- Ramiro, P. C. (2016). *Influencia de las capacidades dinámicas de la empresa en el desempeño exportado de las Empresas Agroexportadoras del distrito de Tacna, año 2016*. In Repositorio.
- Romero Flores, C. R. (2019). *Simulador virtual y logro competencias en los alumnos del II semestre de la carrera soporte y mantenimiento de equipos de computación Senati Huaraz*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Schon, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*.
- Tapia Luque, X. J. (2022). *Capacidades Dinámicas y el Desempeño en Micro Empresas del Sector Curtido y Adobo de Cueros*. 1–87.
- Torres Argomedo, L. J. (2018). *Uso de simuladores y su incidencia en las habilidades para resolver problemas de redes de datos de los estudiantes de una Institución de Educación Superior de Lima*. Universidad César Vallejo, 1–157.
- Zapata Rotundo, G., & Mirabal Martínez, A. (2018). *Capacidades Dinámicas de la Organización: Revisión de la Literatura y un Modelo Propuesto*. *Investigación Administrativa*, 47(121).

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA: "LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DINÁMICAS EMPRESARIALES EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN UNA - PUNO 2022"

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MÉTODO	PRUEBAS ESTADÍSTICAS
<p>Problema general ¿Cómo influye el uso de simuladores de negocios en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la escuela profesional de Administración de la UNA-PUNO, periodo 2022?</p>	<p>Objetivo general Evaluar cómo los simuladores de negocio influyen en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la escuela profesional de Administración de la UNA-PUNO, periodo 2022.</p>	<p>Hipótesis general Ha: El uso de los simuladores de negocios tiene una influencia positiva y significativa en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la EPA</p> <p>H0: El uso de los simuladores de negocio no tiene una influencia en el fortalecimiento de capacidades dinámicas empresariales en los alumnos de la EPA</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Simuladores de negocio</p>	<p>TICS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Medios transmisivos Medios activos Medios interactivos 	<p>Enfoque de investigación Cuantitativo</p> <p>Alcance de la investigación: Explicativo</p>	<p>Se utilizó el muestreo aleatorio no experimental se utilizará la siguiente fórmula: $n = \frac{N \sigma^2 z^2}{(N-1)\sigma^2 + \sigma^2 z^2}$</p> <p>Siendo: N = 249 alumnos de la Escuela Profesional de Administración 2022 de la UNA PUNO σ = Desviación estándar de la población que generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0.5. Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual) α en</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS P.E.1 ¿Cómo influye el uso de simuladores de negocios en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO; periodo 2022?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS O.E.1 Examinar cómo el uso de simuladores de negocio influye en fortalecer la capacidad de absorción en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO; periodo 2022.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS H.E.1 Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la EPA H0: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de absorción en los alumnos de la EPA-UNA PUNO; Periodo 2022.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Capacidades Dinámicas Empresariales</p>	<p>Formación y aprendizaje significativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de situaciones Acercamiento a mercados reales Formación en gestión empresarial Aprendizaje basado en el error Aprendizaje apoyado en análisis y aplicación 	<p>Diseño de investigación: No experimental/transversal</p> <p>Población: Alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA - PUNO; Periodo 2022.</p> <p>Muestra: 57 alumnos de la Escuela Profesional de Administración</p> <p>Técnicas:</p>	<p>Alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA - PUNO; Periodo 2022.</p>

<p>P.E.2 ¿Qué influencia tiene el uso de los simuladores de negocios para fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022?</p>	<p>O.E.2 Determinar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de innovación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>H.E.2 Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de capacidad de innovación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022. Ho: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de innovación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>Capacidad de innovación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dirección estratégica • Investigación y desarrollo • Producción • Mercados • Aprendizaje organizacional • Gestión de recursos • Relacionamiento 	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Análisis documental Observación Directa</p> <p>Procesamiento de datos: Análisis gráfico de resultados y análisis por distribución de frecuencias</p>	<p>relación al 99% es confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador.</p> <p>α = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09).</p>
<p>P.E.3 ¿Cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022?</p>	<p>O.E.3 Analizar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>H.E.3 Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022. Ho: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>Capacidad de adaptación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad estratégica • Flexibilidad intelectual • Resiliencia • Literazgo • Recursos • Gobernabilidad 	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Análisis documental Observación Directa</p> <p>Procesamiento de datos: Análisis gráfico de resultados y análisis por distribución de frecuencias</p>	<p>relación al 99% es confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador.</p> <p>α = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09).</p>
<p>P.E.3 ¿Cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022?</p>	<p>O.E.3 Analizar cómo el uso de simuladores de negocios influye en fortalecer la capacidad de adaptación en los alumnos de la Escuela Profesional de Administración de la UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>H.E.3 Ha: El uso de simuladores de negocios influye positivamente en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022. Ho: El uso de simuladores de negocios no influye en el fortalecimiento de la capacidad de adaptación en los alumnos de EPA-UNA PUNO, Período 2022.</p>	<p>Capacidad de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencia acumulada • Articulación del conocimiento • Certificación del conocimiento 	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Análisis documental Observación Directa</p> <p>Procesamiento de datos: Análisis gráfico de resultados y análisis por distribución de frecuencias</p>	<p>relación al 99% es confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador.</p> <p>α = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09).</p>



Anexo 2. Instrumento

SIMULADORES DE NEGOCIOS Y CAPACIDADES DINÁMICAS EMPRESARIALES

Descripción: El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación. A tal efecto solicito a Ud. Responder de manera objetiva a las siguientes interrogantes. Colocando una equis (X) junto a la respuesta que está considerando conveniente. Gracias por tu tiempo y colaboración.

DATOS GENERALES:

-Semestre:

Simuladores de negocios (Indicadores tomados según clasificación de Galvis (2004))

Dimensiones	Nº	ITEMS	Nad	Poc	Reg	Bast	Mu
TICS	1.	¿Qué tanto cree usted que los simuladores de negocio fomentan la aplicación de Tecnologías de Información y Comunicación en la administración de un negocio y/o empresa?					
	2.	¿Considera usted que las TIC promueven los nuevos escenarios o espacios educativos y de aprendizaje?					
	3.	¿Con la aplicación de las TIC cree usted que podría construir su propio					



		conocimiento en base a la experiencia?					
	4.	¿Estima usted que las TIC permite un aprendizaje optimo utilizando medios digitales?					
	5.	¿Considera usted la simulación como un ejemplo que representa de las operaciones empresariales reales?					
Formación y aprendizaje significativo	6.	¿Cree usted que el uso de simuladores de negocio le permitió el acercamiento a mercados reales?					
	7.	¿Estima usted que los simuladores de negocios contribuyen a la formación en gestión empresarial conduciendo al emprendimiento?					



	8.	¿La simulación le sirvió para aprender basado en el error?					
	9.	¿Ve usted a la simulación como una herramienta de apoyo en el aprendizaje para los estudiantes universitarios?					
	10.	¿Aplico usted conceptos desarrollados en clase, en el simulador?					
	11.	¿Considera usted que se deben usar simuladores de negocio para el adiestramiento profesional?					
	12.	¿La simulación le sirvió para familiarizarme con el ambiente de negocio?					

Capacidades Dinámicas Empresariales (Indicadores según la propuesta de Garzón (2015))

Dimensiones	N°	ITEMS	Nada	Poco	Regular	Suficiente	Bastante/ Buena	Mucho
Capacidad de absorción	1.	¿Cree usted que es importante la experiencia para aprender mejor?						



	2.	¿Considera usted que la representación mental posibilita la retención de cualquier tipo de información?					
	3.	¿Considera usted que procesos los de innovación van de la mano con la gestión del conocimiento?					
Capacidad de innovación	4.	¿Estima usted que su universidad se preocupa en la innovación aplicando nuevas metodologías de enseñanza que impliquen el aprovechamiento de las TICS?					
	5.	¿Piensa usted que generar estrategias de innovación pertinentes fortalece el direccionamiento?					
	6.	¿Podría decirse que contar con una alta capacidad de					



		I+D (Innovación+ Desarrollo) implica la generación de ideas?					
	7.	¿Cree usted que el aprendizaje se logra de la ejecución de procesos y rutinas constituyendo la formación de conocimiento organizacional?					
Capacidad de adaptación	8.	¿Considera usted que el conocimiento adquirido en base a la experiencia permite adaptarte o anticiparte a cambios que se producen en el entorno?					
	9.	¿Cree usted que los juegos lúdicos como herramientas de aprendizaje permiten adaptar la conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas?					



	10.	¿Considera usted que los escenarios empresariales virtuales permiten adaptarse a los cambios, aprender de ellos y saber crecer ante las dificultades?					
	11.	¿Estima usted que en un entorno virtual las decisiones impactan en la organización?					
Capacidad de aprendizaje	12.	¿Opina usted que el juego de negocio ofrece experiencia acumulada?					
	13.	¿La experiencia virtual le permite articular conocimiento por medio del debate colectivo en sesiones de información y procesos de evaluación del desempeño?					
	14.	¿Las actividades rutinarias que nos proporciona un					



		simulador nos permite la comprensión de la codificación obtenida?					
--	--	---	--	--	--	--	--



Anexo 3. Fichas de validez de instrumento



Universidad Nacional del Altiplano
Escuela Profesional de Administración



Título de tesis: "LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DINÁMICAS EMPRESARIALES EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN UNA - PUNO 2022"

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del experto: Cutiya Ovito Belbina Espinosa
 1.2. Profesión del experto: Contador Público
 1.3. Grado académico del experto: Doctor
 1.4. Cargo actual: Docente
 1.5. Autor del instrumento: Milagros Aparicio Bustinza

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables					✓
3. Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos					✓
4. Organización	Existe una organización lógica					✓
5. Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad					✓
6. Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio				✓	
7. Consistencia	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio				✓	
8. Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores				✓	
9. Metodología	Responde al método, tipo diseño y enfoque del estudio					✓
10. Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información					✓
CONTEO TOTAL <small>(Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 4 + 6}{50} = 0.92$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

VI. RECOMENDACIONES: Revisar la escala (bastante - Mucho)

Lugar y fecha: Puno, 25 de Junio


 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI: 4.192.45.30
 TELEFONO: 942040505



Título de tesis: "LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DINÁMICAS EMPRESARIALES EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN UNA - PUNO 2022"

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: MAMANI MAHANI JUAN MOISÉS
 1.2. Profesión del experto: CONTADOR PÚBLICO
 1.3. Grado académico del experto: D.S. EN CONTABILIDAD Y ADMON.
 1.4. Cargo actual: DOCENTE PLANTA - FCCA
 1.5. Autor del instrumento: Milagros Aparicio Bustinza

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables				✓	
3. Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos				✓	
4. Organización	Existe una organización lógica				✓	
5. Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad				✓	
6. Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio				✓	
7. Consistencia	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio				✓	
8. Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores				✓	
9. Metodología	Responde al método, tipo diseño y enfoque del estudio				✓	
10. Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información				✓	
CONTEO TOTAL						
Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{50} = 0.80$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/> [0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/> <0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input checked="" type="radio"/> <0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input type="radio"/> <0,81 - 1,00]

VI. RECOMENDACIONES

Lugar y fecha: Puno, 21-JULIO

FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO
 DNI: 02496262
 TELEFONO: 951 623111



Título de tesis: "LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DINÁMICAS EMPRESARIALES EN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN UNA - PUNO 2022"

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Apellidos y nombres del experto: Calzaya Luque Magly Zelmira
2. Profesión del experto: Contador Público
3. Grado académico del experto: Doctor
4. Cargo actual: Docente Universitario
5. Autor del instrumento: Milagros Aparicio Bustinza

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1 Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓
2 Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables					✓
3 Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos				✓	
4 Organización	Existe una organización lógica					✓
5 Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad				✓	
6 Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio				✓	
7 Consistencia	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio					✓
8 Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores					✓
9 Metodología	Responde al método, tipo diseño y enfoque del estudio					✓
10 Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información					✓
CONTEO TOTAL <small>(Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>					3	7
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{50} = 0.44$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
No válido, reformular	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<0,81 – 1,00]

VI. RECOMENDACIONES:

Lugar y fecha: Puno, 23 de Junio

FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 01840071
TELEFONO: 980-100-176

Anexo 4. Prueba piloto-Confiability de instrumento

ESTADÍSTICA.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,866	26

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Qué tanto cree usted los simuladores de negocios promueven el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en la gestión de un negocio y/o empresa?	95,9649	125,034	,250	,866
¿Considera usted que las TIC promueven los nuevos escenarios o espacios educativos y de aprendizaje?	95,8596	125,266	,213	,868
¿Con la aplicación de las TIC cree usted que podría construir su propio conocimiento en base a la experiencia?	96,0702	122,781	,352	,864
¿Estima usted que las TIC permite un aprendizaje optimo utilizando medios digitales?	95,7368	124,126	,327	,864
¿Considera usted la simulación como un modelo representativo de	96,1579	120,171	,489	,860

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ESTADISTICA.spy [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

¿Considera usted que los escenarios empresariales virtuales permiten adaptarse a los cambios, aprender de ellos y saber crecer ante las dificultades?	95,9474	118,694	,584	,857
¿Estima usted que en un entorno virtual las decisiones impactan en la organización?	95,8596	120,587	,481	,860
¿Opina usted que el juego de negocio ofrece experiencia acumulada?	96,1404	117,194	,651	,855
¿La experiencia virtual le permite articular conocimiento a través de discusiones colectivas, sesiones de información y procesos de evaluación del desempeño?	96,0526	123,658	,441	,862
¿Las actividades rutinarias que nos proporciona un simulador nos permite la comprensión de la codificación obtenida?	96,0877	118,474	,591	,857
¿Estima usted que los simuladores de negocios contribuyen a la formación en gestión empresarial conduciendo al	95,6316	127,880	,145	,868

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Anexo 5. Datos procesados por SPSS

ESTADISTICA.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	1	1,8%
Válidos	55,00	1,8%
Perdidos	57	100,0%
Total	0	
	57	

Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	267,030			
Final	200,828	66,202	19	,000

Función de enlace: Logit.

Bondad de ajuste

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	289,140	399	1,000
Devianza	150,910	399	1,000

Función de enlace: Logit.

Pseudo R cuadrado

Cox y Snell	,687
Nagelkerke	,689
McFadden	,196

Función de enlace: Logit.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Datos tesis.saw [Conjuntobatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editor Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 34 de 34 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	T1	T2	T3
1	5.00	4.00	3.00	5.00	4.00	3.00	4.00	5.00	4.00	3.00	4.00	5.00	2.00	4.00	3.00
2	4.00	3.00	4.00	3.00	2.00	5.00	4.00	5.00	4.00	2.00	4.00	4.00	2.00	3.00	3.00
3	3.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	3.00
4	4.00	3.00	5.00	3.00	5.00	4.00	2.00	4.00	3.00	5.00	5.00	4.00	2.00	4.00	3.00
5	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	5.00	3.00	5.00	4.00
6	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	1.00	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00
7	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	5.00	4.00	4.00	3.00	5.00	4.00	4.00	4.00	5.00
8	5.00	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00
9	4.00	2.00	4.00	5.00	4.00	4.00	3.00	4.00	5.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00
10	5.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
11	3.00	2.00	3.00	4.00	5.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00
12	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	3.00
13	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00
14	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	3.00
15	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	5.00	2.00	5.00
16	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00
17	5.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00
18	4.00	3.00	4.00	5.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	5.00	4.00
19	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	3.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00
20	5.00	3.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00
21	4.00	2.00	4.00	3.00	4.00	3.00	3.00	5.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	3.00	5.00
22	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	3.00
23	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	3.00	5.00	3.00
1	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	3.00	5.00	3.00

Vista de datos Vista de variables

Datos tesis.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Numérico	8	2	¿Qué tanto cre...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	P2	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	P3	Numérico	8	2	¿Con la aplicac...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	P4	Numérico	8	2	¿Estima usted ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	P5	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	P6	Numérico	8	2	¿Cree usted qu...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	P7	Numérico	8	2	¿Estima usted ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	P8	Numérico	8	2	¿La simulación...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	P9	Numérico	8	2	¿Ve usted a la ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	P10	Numérico	8	2	¿Aplico usted c...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	P11	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	P12	Numérico	8	2	¿La simulación...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	T1	Numérico	8	2	¿Cree usted qu...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	T2	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	T3	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	T4	Numérico	8	2	¿Estima usted ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	T5	Numérico	8	2	¿Piensa usted ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	T6	Numérico	8	2	¿Podría decirse...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	T7	Numérico	8	2	¿Cree usted qu...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	T8	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	T9	Numérico	8	2	¿Cree usted q...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	T10	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	T11	Numérico	8	2	¿Estima usted ...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	T12	Numérico	8	2	¿Opina usted q...	{1,00, Nada}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables



ESTADÍSTICA - Tesis Simuladores de Negocio.xlsx - Excel

Milagros Aparicio Bustimza

Buscar

Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Acrobat

Portapapeles Pegar Fuente Alineación Combinar y centrar Ajustar texto

Formato condicional Dar formato Estilos de celdas

Eliminar Formatear Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Compartir

AC40	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE						
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	SUMA NIVEL	SUMA NIVEL D1	SUMA NIVEL D2	SUMA NIVEL D3	SUMA NIVEL D4																		
2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50 Regular	9 Regular	14 Regular	15 Regular	12 Regular	13 Regular																
3	3	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	5	42 Regular	8 Regular	14 Regular	7 Malo	16 Bueno	14 Regular	16 Bueno																
4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	55 Bueno	12 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno					
5	2	4	3	3	3	4	2	4	3	5	4	3	5	4	48 Regular	9 Regular	13 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular				
6	3	5	4	5	4	5	4	5	2	2	5	3	5	5	57 Bueno	12 Bueno	18 Bueno	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular				
7	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	28 Malo	7 Malo	7 Malo	8 Malo	6 Malo	10 Regular																	
8	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	57 Bueno	13 Bueno	16 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno			
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43 Regular	9 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular	12 Regular			
10	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	59 Bueno	12 Bueno	15 Regular	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno		
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55 Bueno	12 Bueno	15 Regular	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno		
12	4	5	5	5	5	4	5	5	1	3	4	3	3	3	57 Bueno	14 Bueno	19 Bueno	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular		
13	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	32 Malo	9 Regular	7 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo	9 Malo		
14	4	3	3	5	5	5	3	5	4	5	1	4	4	5	56 Bueno	10 Regular	17 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno		
15	4	5	3	5	5	5	3	5	5	4	5	1	4	5	59 Bueno	12 Bueno	18 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno		
16	5	2	5	4	5	4	4	5	5	5	2	5	3	4	58 Bueno	12 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	
17	5	4	4	5	4	4	2	5	3	2	3	1	3	4	51 Bueno	13 Bueno	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular	15 Regular		
18	4	5	4	4	4	4	3	5	3	5	2	2	4	3	51 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno		
19	4	4	4	4	4	4	2	3	5	3	3	4	4	4	55 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	13 Bueno	
20	4	4	5	4	4	4	5	4	5	2	2	3	4	4	55 Bueno	13 Bueno	18 Bueno	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular	13 Regular		
21	5	5	5	4	3	4	5	5	1	3	3	4	4	5	57 Bueno	15 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	
22	5	3	5	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	57 Bueno	13 Bueno	14 Regular	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	
23	4	5	3	5	2	5	4	5	4	5	3	3	4	4	54 Bueno	12 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno	16 Bueno
24	3	5	3	5	2	5	4	5	1	4	5	3	4	3	54 Bueno	10 Regular	16 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	
25	1	5	4	5	3	5	3	5	3	4	1	4	4	4	52 Bueno	10 Regular	16 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	17 Bueno	
26	5	5	5	4	5	4	5	4	5	1	1	1	4	4	54 Bueno	15 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno
27	5	4	4	5	5	5	4	5	5	1	2	5	4	4	58 Bueno	14 Bueno	19 Bueno	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	
28	4	5	5	5	5	6	5	5	3	1	4	3	3	59 Bueno	14 Bueno	21 Bueno	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	14 Regular	
29	4	5	5	5	5	4	5	4	5	1	4	1	4	4	57 Bueno	14 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno	19 Bueno
30	1	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	55 Bueno	9 Regular	17 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	
31	1	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	55 Bueno	9 Regular	17 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	18 Bueno	

ACAPACIDADES DINAMICAS EMPRE

Gráficos

Recuencias CDE

Recuencias SN

V1 SIMULADORES DE NEGOCIO

V2

Anexo 7. Aplicación de los instrumentos de investigación







Anexo 8. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Milagros Aparicio Bustinga
, identificado con DNI 44803743 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Administración

, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado

Título Profesional denominado:

“Los Simuladores de Negocios y su Influencia en el Fortalecimiento de las Capacidades Dinámicas

Empresariales en los Alumnos de la Escuela Profesional de Administración UNA - PUNO 2022

” Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 16 de Setiembre del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



Anexo 9. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Milagros Aparicio Bustinga
, identificado con DNI 44803743 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Administración

, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
 Título Profesional denominado:

“Los Simuladores de Negocios y su Influencia en el Fortalecimiento de las Capacidades Dinámicas
Empresariales en los Alumnos de la Escuela Profesional de Administración UNA - PUNO 2022
” Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos
los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos,
los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el
repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña,
restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar,
reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio
Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de
Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias,
modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad
aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los
Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor
y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total
o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a
favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú
determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o
extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen
necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de
esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 16 de Setiembre del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella