

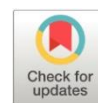


Simulación empresarial como herramienta para la toma de decisiones en las organizaciones

Business simulation as a tool for decision making in organizations

- ¹ Gonzalo Sebastián Naranjo Villafuerte  <https://orcid.org/0009-0003-3991-7019>
Universidad Técnica de Ambato, Estudiante
gonza_sebas@hotmail.es
- ² Washington Marcelo Gallardo Medina  <https://orcid.org/0000-0002-1441-2220>
Universidad Técnica de Ambato, Docente
wm.gallardo@uta.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 10/03/2023

Revisado: 25/04/2023

Aceptado: 15/05/2023

Publicado: 05/06/2023

DOI: <https://doi.org/10.33262/visionariodigital.v7i2.2565>

Cítese:

Naranjo Villafuerte, G. S., & Gallardo Medina, W. M. (2023). Simulación empresarial como herramienta para la toma de decisiones en las organizaciones. *Visionario Digital*, 7(2), 84-99. <https://doi.org/10.33262/visionariodigital.v7i2.2565>



VISIONARIO DIGITAL, es una revista científica, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://visionariodigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Palabras**claves:**

simulación
empresarial,
herramientas
estrategias,
organización.

Resumen

Introducción: La investigación se realizó tomando en consideración el análisis de los simuladores en la educación superior y su aplicación como practica real de las asignaturas aplicadas, como modelos estratégicos en la educación, que sirven para la toma de decisiones en las organizaciones. **Objetivos:** Analizar la aplicabilidad de la simulación empresarial como herramienta en la organización. **Metodología:** La investigación se realizó con método de descripción, para analizar la planificación de la investigación realizada, la utilización de las redes sociales para verificar de las instituciones educativas que aplican simulaciones empresariales de cada parte de las variables relacionadas con el desarrollo de un proyecto de investigación, con investigación documental, de campo, Análisis-síntesis, Inducción-deducción, Histórico-lógico. **Resultados: De las investigaciones analizadas se desprende** las siguientes inquietudes ¿Qué conocimientos teóricos ha aplicado en los simuladores de negocios?, ¿Qué competencias ha desarrollado a través del uso de simuladores de negocios?, ¿Usted ha tenido inconvenientes en utilizar simuladores de negocios?, ¿Qué inconvenientes tuvo en su experiencia con el simulador de negocios. La sistematización de las experiencias, permiten asegurar que el uso de los simuladores no se encuentra debidamente instrumentados dentro de las instituciones donde se desarrolló la indagatoria situacional. **Conclusiones:** La investigación realizada se desprende que la aplicación de los simuladores empresariales como herramienta en la toma de decisiones en las organizaciones, es muy importante para poder analizar las ventajas competitivas. Existen diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje que se brindan a los estudiantes para prepararlos profesionalmente como; el tradicional (prácticas preprofesionales), vinculación con la sociedad, casos de estudio (propuestas de solución) y simuladores de empresariales, es estrategia innovadora que ha permitido combinar la teoría con la práctica de forma inmediata.

Keywords:

business
simulation,
strategies tools,
organization.

Abstract

Introduction: The research was conducted considering the analysis of simulators in higher education and its application as a real practice of the applied subjects, as strategic models in education, which serve for decision-making in organizations. **Objectives:**

Analyze the applicability of business simulation as a tool in organizations. **Methodology:** The research was conducted with a description method, to analyze the planning of the research conducted, the use of social networks to verify the educational institutions that apply business simulation of each part of the variables related to the development of a research project. research, with documentary, field research, Analysis-synthesis, Induction-deduction, Historical-logical. **Results:** The following concerns emerge from the research analyzed: What theoretical knowledge have you applied in business simulators? What skills have you developed using business simulators? Have you had any problems using business simulators? What drawbacks did you have in your experience with the business simulator. The systematization of experiences makes it possible to ensure that the use of simulators is not properly implemented within the institutions where the situational investigation was conducted. **Conclusions:** The research conducted shows that the application of business simulators as a decision-making tool in organizations is especially important to analyze competitive advantages. There are different teaching-learning methods that are provided to students to prepare them professionally such as the traditional one (pre-professional internships), links with society, case studies (solution proposals) and business simulators, is an innovative strategy that has made it possible to combine theory with practice immediately.

Introducción

Los desafíos que enfrenta la educación superior está en relación a la actualización de sus carreras y mallas curriculares que deben ser más prácticas en los programas en la formación, y que permite el desarrollo de habilidades y conocimientos de los estudiantes (Puebla & Temiño, 2018), con la implementación de simuladores en diversos entornos empresariales se hace necesario recurrir a algún tipo de estrategia basada en el paradigma de la Teoría de la Decisión, existe diversos métodos y estrategias dentro de este paradigma para decidir sobre la alternativa a elegir en la decisión (Angulo, 2019). En los entornos reales, las variables de decisión toman sus valores de acuerdo con la situación real del momento, sin embargo, en simulación la realidad pasa a ser simulación y ésta a su vez es controlada por un supervisor o instructor, de suerte que las decisiones serán

deterministas desde el punto de vista de este instructor, incluso cuando se induce aleatoriedad, la función de densidad de probabilidad aleatoria elegida nos proporcionará los valores previstos tras una serie aplicaciones (Herrera, 2008).

La simulación determina una práctica o acciones controladas que se llevarán a cabo con diversas variables con el sentido del indicador en forma ascendente o descendente (Franklin, 2007), y dependiendo si son actividades subjetivas o adjetivas con la satisfacción de la adquisición de conocimientos en su proceso de aprendizaje (Graeml et al., 2010). La toma de decisiones empresariales es un factor crítico para la viabilidad de las empresas, en el actual escenario más dinámico, global y competitivo, este factor crítico abre espacio a requerimientos más amplios (Siguenza et al., 2020).

La educación dual determina la práctica del estudiante, el problema radica que dentro de la educación superior las practicas pre profesionales y vinculación la realizan en semestres superiores como requisitos del proceso de titulación, en cambio sí se aplicará la práctica de simulación empresarial en todo el proceso de educativo en los cursos inferiores, se mejoraría los conocimientos en la formación de los estudiantes, y ello conlleva a un mejorar el presupuesto y la adquisición de programas simuladores con licencias y se justificaría en la mejora de los indicadores de calidad de la educación.

Con la aplicación del simulador empresarial es muy importante dentro de la formación del estudiante, por que ayuda a tomar mejores decisiones las mismas que repercutirán en los indicadores empresariales, integrando módulos de contabilidad, finanzas, valoración de empresa, planificación financiera, cadena de valor, planificación estratégica entre otras. Se presentarán acciones imprevistas que deben solucionar en forma conjunta e individual y esto dependerá del tipo de organización, la actividad que realiza en su entorno empresarial, tomando en consideración el capital que poseen y esto determina el volumen de negocio para crear fuentes de empleo lo que muestra la gran importancia de la contribución de este sector en la matriz productiva (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC], 2023).

La simulación como herramienta de aprendizaje en la administración de procesos es la selección de insumos, las operaciones, los flujos de trabajo y los métodos que transforman los insumos en productos” (Krajewski & Ritzman, 2000, p. 89), dirección estratégica es el diseño de fines y propósitos de la organización “donde se consignan los objetivos definidos para un largo plazo que apuntan a la perdurabilidad, sostenibilidad y crecimiento de esta que sirve de marco referencial para los objetivos y lineamientos consagrados en el plan estratégico” (González et al., 2019, p. 262). Gestión un conjunto de procedimientos y acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado objetivo, la gestión una serie de tareas que se realizan para acometer un fino objetivo planteado con antelación” (Stanton, 2017). En donde se puede definir los factores estratégicos en los que se puede analizar los productos o servicios, rentabilidad, necesidades del mercado,

tamaño, análisis de la competencia y aspectos tecnológicos (Padilla et al., 2020, p. 6), la rentabilidad es la capacidad que las empresas tienen para aprovechar los recursos generando utilidades la misma que es medida en base a indicadores (Abascal, 2020).

En Ecuador según la Ley Orgánica de Educación Superior, emitida por la Presidencia de la Republica del Ecuador (2010):

Asignación de recursos para cultura investigación, ciencia y tecnología e innovación. - Las instituciones del Sistema de Educación Superior podrán acceder adicional y preferentemente a los recursos públicos concursables de la preasignación para cultura investigación, ciencia, tecnología e innovación establecida en la Ley correspondiente. Para el efecto se simplificarán los procesos administrativos para que la obtención de recursos para investigación, ciencia, tecnología e innovación sean oportunos, efectivos y permitan el desarrollo de un interés permanente de los investigadores y docentes.

Concepto de simulación empresarial

Los simuladores de empresa, o simulador de negocios, son una herramienta digital que permite, como su propio nombre indica, simular el funcionamiento de una empresa real. Gracias a estos simuladores, se pueden simular situaciones reales en el día a día de una empresa, con el objetivo de poner en práctica la teoría, y de adquirir una enseñanza práctica de ellas (Coll & López, 2021).

Un simulador de negocios es una herramienta digital para la enseñanza práctica; ayuda en el aprendizaje de conceptos, temas, funciones y procesos por medio del descubrimiento y la experimentación de situaciones corporativas verosímiles (Obando, 2023).

Objetivos del simulador

Todo simulador de negocios o empresarial, que es una herramienta digital en ofrecer modelos simplificados capaces de imitar los procesos empresariales durante algunas horas o días (los cuales, en el mundo real, pueden suceder incluso durante meses o años) (Munuera & Rodríguez, 2017). Al experimentar con distintos escenarios estratégicos, ámbito financiero, en el de marketing, o en el de recursos humanos, serán recogidas por el simulador, generando un efecto directo en la empresa, en los costos de esta, los beneficios, la reputación de marca (Barbery & Candell, 2019).

Tienen la oportunidad de demostrar soluciones pertinentes a los problemas que representan factores de riesgo para el personal, la organización, el mercado y, por supuesto, los clientes, lo que a su vez trae más beneficios para el desarrollo completo del estudiante y la empresa y tomen la decisión óptima (Padilla & Caisa, 2020).

Características del simulador

Deben ser aplicados en las empresas y basándose en la realidad legal y económica del país donde se aplica, pudiendo ser escenarios por administrador o virtuales con conjunto de participantes en línea, con datos históricos o con datos reales de la economía de la demanda, oferta, precios, flujo de cajas, precios, nivel de producción, etc. (Padilla et al., 2018).

Todo plan de empresarial debe incluir un apartado de proyecciones financieras, y todo negocio, con o sin plan de negocios, debe de contar con una proyección adecuada de ventas, utilidades y efectivo disponible, la información de mercado, capacidad instalada, precios, competidores, investigación y desarrollo, sistema bancario actual. El gran problema es que la mayoría de la gente no sabe hacer proyecciones, y es difícil encontrar programas de apoyo específicos para esta tarea (Quispe & Padilla, 2017).

Los 15 simuladores de negocios más populares para 2022

1. The Founder

"The Founder es un juego que su creador, Francis Tseng, tomó como base las compañías de Silicon Valley, cuyas temáticas abordan muchos de los problemas comunes dentro de las corporaciones. Su desarrollador lo describe de la siguiente manera:"

2. Business Inc. 3D

"Este simulador, además de ser un juego de video, es un poco más complejo y profundo que otras opciones que aparecen en las tiendas de aplicaciones. Quienes lo jueguen tendrán que encargarse todo lo relacionado con la creación de una empresa, desde el nombre de la organización, la contratación del personal, la selección del mobiliario de la oficina y otras actividades del día a día,"

3. Virtonomics

Esta plataforma se define como un «juego de estrategia económica inteligente» que te permite aprender los fundamentos en administración de empresas. Su objetivo es la creación de un negocio que incluya las fases de investigación, desarrollo de estrategias, producción e incluso inversión en el mercado.

4. Trading Game

Un simulador, también es una escuela de trading para comercializa. Te permite realizar diversas acciones, como gestionar los impuestos y visualizar opciones de

panoramas económicos futuros. Su objetivo es que aprendas y apliques los principios del trading de stocks y Forex.

5. *Markstrat*

Esta opción es ideal para universitarios y profesionistas que desean probar estrategias y decisiones alrededor del marketing. En su plataforma incluyen prácticas para la gestión de nuevos emergentes y establecidos, análisis de la competencia, desarrollo, lanzamiento de productos y ventas. Todo en un ambiente controlado, con versiones web en 8 idiomas, incluidos el español e inglés. Está enfocado en empresas B2B y B2C.

6. *WinToWin Partners*

Puedes analizar el funcionamiento de una empresa bajo un escenario competitivo que dé como resultado la toma de decisiones corporativas acertadas. Se divide en rondas simplificadas que representan las diferentes etapas o años fiscales para que aprendas a gestionar una multinacional.

7. *KU 12.0 Business Simulator*

Esta plataforma ofrece simuladores de negocios personalizados de forma prepagada y una versión especial para escuelas e institutos de negocios. También cuenta con una versión de descarga gratuita para que puedas probar las bondades de su sistema virtual de enseñanza. El objetivo para ambos modos, carrera y empresario es llevarte a ser desde el CEO o director administrativo hasta iniciarte como emprendedor de una pyme. Así verás cómo hacer crecer tu empresa con altas probabilidades de éxito.

8. *Advantexe*

Advantexe es una consultora de capacitación empresarial global que ofrece soluciones de aprendizaje interactivo e integral, principalmente en áreas de visión para los negocios, liderazgo empresarial y ventas estratégicas.

9. *Company Game*

Company Game ofrece una formación empresarial virtual por medio de una experiencia de gestión más realista. La gamificación de los simuladores muestra una línea de tipo analítica para distintas temáticas, niveles de dificultad, modalidades de uso individual o en equipo y versiones competitivas o no competitivas.

10. *Game Learn*

Esta plataforma basada en juegos para entretenimiento corporativo es un proyecto de formación online capaz de garantizar la experiencia del usuario. Los resultados que ofrece *Game Learn* están avalados por sus clientes, como la directora de Aprendizaje y Desarrollo de MSD, Tanit Ruiz, quien comprobó una reducción de costos en capacitación del 58%.

11. *Forex Game*

Es un simulador de bolsa de valores cuyo propósito es que aprendas a invertir en monedas comunes, como dólares o euros, pero también con bitcoins. Es una aplicación disponible para Android y iOS que te permite jugar a que eres un corredor de Wall Street que irá descubriendo cómo invertir en la bolsa de valores, obteniendo datos de divisas en tiempo real de los mercados financieros mundiales.

12. *Capsim*

Capsim es una empresa que se dedica a crear simuladores de negocio, ¿qué te parece? Sus soluciones tienen cuatro niveles de complejidad, y crean entornos donde los participantes se convierten en gerentes ejecutivos que pueden competir directamente con otros equipos reales o simulados. Deberán analizar datos, formular estrategias y tomar decisiones en áreas de marketing, producción, finanzas e I+D.

13. *Simcompanies*

Es un juego de navegador que pone a prueba a participantes reales. Su formato de estrategia sirve para crear un negocio rentable, utilizando principios económicos. Para arrancar, obtienes un capital y activos limitados para que, poco a poco, te dediques a «gestionar la cadena de suministro de recursos, desde la producción hasta la venta al por menor, desde la producción hasta la venta minorista, la adquisición de socios comerciales, la garantía de financiación»

14. *Startup Company*

Es un juego para computadora en el que te conviertes en el consejero delegado de una empresa que desarrolla software. Empiezas como una organización pequeña, pero a lo largo de la simulación puedes competir con otros gigantes mientras creas la gran nueva plataforma: una red social, una plataforma de compras, un servicio de *streaming* o uno para compartir video.

15. Unicorn Startup Simulator

Con este juego tienes que crear una empresa que alcance a evaluarse en mil millones de dólares en un año. Empezó como una simulación para usar en tu navegador, pero también puedes comprarla en la App Store. Mientras tomas decisiones para alcanzar la meta, debes mantener también a tus colaboradores contentos

Metodología

La investigación se realizó con método de descripción, para analizar la planificación de la investigación realizada (Hernández, 2020), la utilización de las redes sociales para verificar de las instituciones educativas que aplican simulaciones empresariales de cada parte de las variables relacionadas con el desarrollo de un proyecto de investigación (Mera et al., 2022).

Investigación documental: Se utilizará buscar información de temas de investigación relacional a la simulación empresarial en libros, revistas, artículos científicos y fuentes de información oficiales para la fundamentación teórica.

Investigación de campo: Se analizará la información de la web de las instituciones de educativas en la aplicación de simuladores, para obtener la información de manera directa, confiable y fidedigna del cumplimiento de los objetivos con el fin dar respuestas y soluciones la problemática planteada en proyecto de investigación (Myers, 2019).

Análisis-síntesis: Es la recopilación de información mediante la exploración exhaustiva de un conjunto de datos con el objetivo de obtener decisiones reales para analizar el estado actual de la organización para tomar las decisiones correctas para lograr objetivos y procedimientos que ayuden a mejorar el control (Alves & Lima, 2018).

Inducción-deducción: Integran coherentemente todas las recomendaciones, conclusiones, tienen sentido en forma de análisis, conclusiones y resultados contienen un resumen completo de las evaluaciones realizadas en el trabajo de investigación, responden preguntas en el procesamiento y análisis de datos, los datos se ajustan al marco teórico, directrices correctas (Galàn et al., 2019).

Histórico-lógico: el conocimiento de las diferentes etapas cronológicas de los datos, analizando las trayectorias específicas de toma de decisiones en diferentes momentos de forma clara y concisa, ayuda a brindar soporte técnico para revisar todos los documentos a disposición de la persona para garantizar la preservación de los datos históricos en los departamentos organizacionales (Pérez, 2018).

Resultados

Del estudio realizado en **simulador de negocios en la formación profesional del estudiante del área empresarial**, se destacan las siguientes: estudiantes universitarios de IES del Ecuador de las ciudades de: Guayaquil, Quito, Ambato y Carchi, carrera de administración de empresas, asignatura de simulación de negocios en su malla curricular, que se encuentren cursando octavo a noveno nivel.

En cuanto a los conocimientos teóricos que fueron aplicados en los simuladores de negocios, están principalmente los canales de distribución, gestión de operaciones, producción, promociones, benchmarking, diseño de producto, compraventa de acciones y fianzas, diversificación, inventarios, determinación de precios y costos (Maraza et al., 2019).

El pensamiento estratégico, capacidad analítica, liderazgo, planificación estratégica, comunicación, iniciativa empresarial, resolución de problemas, resolución de problemas, trabajo en equipo y toma de decisiones, están entre otras como las principales competencias desarrolladas a través de los simuladores de negocios (Salguero, 2018).

La frecuencia de inconvenientes que han tenido los estudiantes universitarios al utilizar un simulador tiene un resultado de muy frecuentemente 12.86%, frecuentemente 20%, ocasionalmente 35.71%, casi nunca 26.67%, y nunca 4.76%, dando entender que la mayor parte de estudiantes ocasionalmente tiene inconvenientes en su uso, entre los principales motivos presentados por los estudiantes están: la falta de instructores, uso complejo, falta de conocimiento del instructor, falta de experiencia en el manejo del simulador y falta de tiempo.

Del estudio realizado sobre el **uso de los simuladores industriales como alternativa educativa y su influencia en la educación técnica** (González et al., 2022), del análisis realizado se destacan los siguientes resultados:

La sistematización de las experiencias, permiten asegurar que el uso de los simuladores no se encuentra debidamente instrumentados dentro de las instituciones donde se desarrolló la indagatoria situacional (Molina & Menéndez, 2020).

En la educación técnica, las necesidades de generar un aprendizaje significativo, no se encuentran ampliamente sustentadas a partir de las estrategias implementadas por los docentes, razón por la cual, el factor de influencia en esta a través del uso de los simuladores no es tangible, esto quiere decir, que para los docentes, en la realidad de los estudiantes es escasa la influencia por el uso de este recurso (Mora, 2018).

La experiencia en el campo docente con la aplicación del simulador industrial, estos aseguran la versatilidad de alternativas que ofrece el mismo, permitiendo diversas

oportunidades para instrumentar modelos didácticos los cuales promueven también no solo el aprendizaje como tal, sino todas las formas requeridas para la formación requerida en el ámbito técnico.

Conclusiones

- La investigación realizada se desprende que la aplicación de los simuladores empresariales como herramienta en la toma de decisiones en las organizaciones, es muy importante para poder analizar las ventajas competitivas.
- Existen diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje que se brindan a los estudiantes para prepararlos profesionalmente como; el tradicional (prácticas preprofesionales), vinculación con la sociedad, casos de estudio (propuestas de solución) y simuladores de empresariales, es estrategia innovadora que ha permitido combinar la teoría con la práctica de forma inmediata.
- Los simuladores de empresariales presentan situaciones reales, donde el estudiante universitario es capaz de dar soluciones, incrementando así el nivel de interés y responsabilidad; al permitirles alcanzar experiencias a través del análisis, formulación de estrategias y encargarse de la implementación de estas, situación que no ocurre en los métodos de aprendizaje antes descritos.
- Los docentes en el manejo de simuladores deben tener la suficiente experiencia para poder instruir al estudiante, sobre varias inquietudes que se pueden presentar al cambio de varias variables, conocer la parte legal del país, el entorno empresarial, la administración empresarial, marketing.
- Es valioso la aplicación de simuladores en varias materias de la malla curricular de las carreras, no solamente en los ciclos superiores, sino en todos los niveles de la educación superior.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

Referencias Bibliográficas

- Abascal, F. (2020). *Cómo se hace un plan estratégico: modelo de desarrollo en una empresa*. Madrid: ESIC Editorial.
<https://books.google.com.ec/books?id=XMd0phyAswAC&pg=PA112&dq=definicion+de+factores+estrategicos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjQjK7s9Zn4AhUhuAKHXFfDSYQ6wF6BAgJEAE#v=onepage&q=definicion%20de%20factores%20estrategicos&f=false>

- Alves, F., & Lima, D. (2018). Uso de la clasificación para el análisis y la minería de datos en la herramienta de enseñanza-aprendizaje Google. *Nuevas Ideas*, 591. <http://www.tise.cl/Volumen14/TISE2018/589.pdf>
- Angulo, E. (2019). *Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial Sinaloense, un estudio de caso*. México: Ediciones Universitarias. <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/indice.htm>
- Barbery, D., & Candell, E. (2019). Acciones del marketing para la promoción y creación de marca de artistas ecuatorianos. *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 1-16. http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2414-89382019000100043
- Coll Morales, F., & López, J. (2021). Simuladores Empresariales. *Economipedia*, 12. <https://economipedia.com/definiciones/simuladores-de-empresa.html>
- Franklin, E. B. (2007). *Auditoria Administrativa - Gestión Estratégica del Cambio*. México: Pearson. https://www.researchgate.net/profile/Enrique-Franklin/publication/325551815_Libro_de_Auditoria_Administrativa_2_edicion_-_Enrique_Benjamin_Franklin/links/5b15600eaca272d43b7d47a9/Libro-de-Auditoria-Administrativa-2-edicion-Enrique-Benjamin-Franklin.pdf
- Galàn Zano, J. I., Turriòn Diez, A., & Galàn Ordax, J. M. (2019). El futuro de la investigación en emprendimiento estratégico inducción y deducción a través del Machine Learning. *World Economic Forum*, 40. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/6789>
- González, C., Jordán, R., & Palmar, L. (2022). Uso de los simuladores industriales como alternativa. *Revista Recitium*, 20. <http://recitium.iutm.edu.ve/index.php/recitium/article/view/200>
- González, J., Salazar, F., Ortiz, R., & Verdugo, D. (2019). Gerencia estratégica: herramienta para la toma de decisiones en las organizaciones. *TELOS. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales Vol. 21*, 242-267. <http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3002>
- Graeml, F. R., Baena Graciá, V., & Mihai Yiannaki, S. (2010). La integración de diferentes campos del conocimiento en juegos de simulación empresarial. *Red de información educativa*, 16. <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/6194>

- Hernández, D. &. (2020). Metodologías activas en la Universidad y su relación con los enfoques de enseñanza. *Profesorado*, 19.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/78330>
- Herrera Caro, P. (2008). *Toma de decisiones en simulación basadas en la teoría de la decisión*. Madrid: Universidad Complutense.
https://eprints.ucm.es/10058/1/TOMA_DE_DECISIONES_EN_SIMULACION_BASADAS_EN_LA_TEOIRA_DE_LA_DECISION_MULTICRITERIO.pdf
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC]. (2023, marzo). Boletín Técnico N°01-2023-ENESEM Encuesta Estructural Empresarial, 2021 Estadísticas de las empresas. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/encuesta-a-empresas/>
- Krajewski, L., & Ritzman, L. (2000). *Administración de operaciones: estrategia y análisis*. México: Pearson Educación,
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/566458/Administracion_De_Operaciones_-_LEE_J._K-comprimido.pdf
- Maraza, A., Serezade, M., Magno, A., & Flores, E. (2019). Estrategias del marketing viral y el posicionamiento de marca en los restaurantes turísticos de la Región de Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 10(1), 70-80.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v10n1/a06v10n1.pdf>
- Mera, C., Mendoza, V., & Moreira, J. (2022). El marketing digital y las redes sociales para el posicionamiento de las PYMES y el emprendimiento empresarial. *Revista Espacios*, 43 (3), 27-34.
<https://revistaespacios.com/a22v43n03/a22v43n03p03.pdf>
- Molina, I., & Menéndez, M. (2020). Estrategias de Marketing para dar a conocer la marca Isaac Molina Coaching Comercial. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico -Tecnológicas*, 2(1), 1- 8.
<http://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/218/285>
- Mora, P. (2018). *Administración Estratégica*. México: Ediciones Educativas.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/dedf2b5fa50a2747a702bd8121c4f08e.pdf>
- Munuera, J., & Rodríguez, A. (2017). *Estrategias de marketing. Un enfoque basado en el proceso de dirección*. Madrid: ESIC Editorial.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tgneDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT17&dq=estrategias+de+marketing+&ots=fTioTgtPm_&sig=YACJk-A6KACsrV8AjkXwfgoegA#v=onepage&q=estrategias%20de%20marketing&f=false

- Myers, R. (2019). *Probabilidad y estadística para ingenieros*. New Jersey: Prentice Hall.
https://bibliotecavirtualaserena.files.wordpress.com/2017/05/libro_probabilidad-y-estadistica-para-ingenieros-ronald-e-walpole-mayers.pdf
- Obando, R. (2023, marzo). *Simulador de negocios: qué es, para qué sirve y ejemplos*.
<https://blog.hubspot.es/sales/simuladores-de-negocios>
- Padilla Martínez, M., Miranda, A. M., Sailema, J. C., & Lezano, K. (2020). Estrategias de Marketing para impulsar el emprendimiento multisectorial en tiempos de crisis socio económica, originado por el COVID - 19 en el cantón Ambato. *Revista Comuna UTA*, 6.
<https://diviso.uta.edu.ec/v4.0/images/Revistas/Comuna/PrimeraEdicion/FCADM.pdf>
- Padilla, M., & Caisa, D. (2020). Incidencia de los sistemas de gestión en la integración de procesos sustantivos para la evaluación y acreditación de las universidades. *Impactos Sociales*, 10-17.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1806>
- Padilla, M., Lascano, F., & Jiménez, W. (2018). La dinámica empresarial y el emprendimiento, factores determinantes para el desarrollo del ciclo de vida de las pymes. *Revista Publicando*, 15(2), 1-18.
<https://core.ac.uk/download/pdf/236643847.pdf>
- Pérez, M. (2018). El método hipotético deductivo y su posibilidad de aplicación en un caso práctico la destitución de Fernando Lugo. *líneas de Investigación*, 12.
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/162102>
- Puebla Sánchez, I., & Temiño Aguirre, I. (2018). La importancia de los Centros de Simulación Empresarial en la formación universitaria. *Dialnet*, 10.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6739291>
- Presidencia de la Republica del Ecuador. (2010). *Ley Orgánica de Educación Superior*. Ley 0 Registro Oficial Suplemento 298 (12-oct, 2010), última modificación (02-ago, 2018). Estado: Reformado
<https://www.ces.gov.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>
- Quispe, A., & Padilla, M. (2017). Los recursos empresariales de las pequeñas y medianas empresas comerciales (pymes) de la ciudad de Ambato. *Ciencia Digital*, 1(2), 80-92., 12.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/59>

Salguero, S. (2018). *Marketing estratégico*. Madrid - España: Publicaciones Vértice.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14400/1/Cap.5%20Marketing%20Estrat%C3%A9gico.pdf>

Siguenza, K., Erazo, J., & Narváez, C. (2020). Estrategias de marketing viral y el posicionamiento de marca en el sector farmacéutico. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(10), 1-21.
<https://www.redalyc.org/journal/5768/576869215012/576869215012.pdf>

Stanton, E. (2017). *Fundamentos de Marketing*. México: Mc Graw Hill.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/6cfb6cc42873a56c8daa689e59d4df92.pdf>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Visionario Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Visionario Digital**.



Indexaciones

