

40. INFLUENCIA DE LOS SIMULADORES EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Caroleny Eloiza Villalba Hernández

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla BUAP
Puebla, México
carolenyeloiza.villalbahernandez@viep.com.mx

Daniel Mocencahua Mora

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla BUAP
Puebla, México
daniel.mocencahuamora@viep.com.mx

Luis Abraham Sánchez Gaspariano

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla BUAP
Puebla, México
luis.sanchezgaspariano@viep.com.mx

Derivado del proyecto: Influencia de los simuladores en Educación Superior: una revisión sistemática.

Institución financiadora: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por la beca con número de apoyo 775434.

II Congreso Internacional de Investigación en Educación – CIINED – 2022

RESUMEN

Un simulador debe ser entendido como una herramienta interactiva elaborada en un determinado lenguaje de programación, que permite capacitar y entrenar a los aprendices en un entorno muy similar al real. Desde este contexto educativo se realizó una revisión sistemática de la literatura con el objetivo de conocer algunos estudios sobre el uso de simuladores en la educación superior, se desarrolló una fase heurística constituida por dos etapas de búsqueda y selección de los artículos, las búsquedas se hicieron en bases de datos de publicaciones científicas como Scopus y Web of Science, además de Google Scholar y Microsoft Academic. Luego de establecer los criterios de inclusión y exclusión y un cuidadoso análisis de cada uno de los artículos, se obtuvieron 39 estudios publicados que cumplieron con los requerimientos, los cuales permitieron dar respuesta a las preguntas centrales de la investigación asociadas con: enfoques pedagógicos y principales metodologías adoptadas en la literatura en relación con la implementación de los simuladores en Educación Superior. De la revisión y el análisis surgieron tres áreas temáticas (AT), que permitieron el abordaje de este trabajo. AT1: La simulación como herramienta de aprendizaje en educación superior (41%), AT2: Efecto del aprendizaje mediado por tecnologías en ambientes educativos (38.46%), AT3: Estrategias tecnológicas y pedagógicas desde la innovación educativa (20.51%). La revisión arroja aportes a la comunidad educativa que complementa su práctica en el empleo de simuladores como medio interactivo en la enseñanza y en el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: *Tecnología educativa, Software, Recursos tecnológicos, Aprendizaje, Educación superior.*