

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

Licenciatura en Mediación Pedagógica

Proyecto Trabajo Final de Graduación para Optar por el Grado de Licenciatura en  
Mediación Pedagógica

**Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.**

Sustentantes

Seidy Rojas Mena

Jorge Soto Argüello

2024

## Hoja de aprobación



**Universidad Técnica Nacional**

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

### **PROTOCOLO DE APERTURA EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION**

#### **ACTA DE DEFENSA DE PROYECTO**

En la provincia de Alajuela al ser las 5:00p.m. horas del miércoles 17 de julio del 2024 en el Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional; bajo la modalidad virtual, se reúne y constituye el Tribunal Evaluador encargado de calificar el Proyecto de Graduación en el nivel de Licenciatura de los Postulantes:

<b>Nombre completo</b>	<b>Número de cédula</b>
Seidy Rojas Mena	207720238
Jorge Soto Arguello	402130910

#### **El Título de Proyecto de Graduación corresponde a**

"Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invú Las Cañas Alajuela".

#### **Dirigida por el Tutor del Proyecto**

David Quesada García.

En la Licenciatura en Mediación Pedagógica, del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional.

*Lo anterior respaldado según los artículos 22 y 23 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Nacional y en cumplimiento de las directrices VI-02-2014, y habiendo cumplido a su vez con las directrices DA-VD-08-2015, VI-003-2014 y VI-004-2014.*

**Palabras de apertura formal a cargo del Presidente del Tribunal**

“El Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional, declara abierta esta sesión pública con motivo de la defensa oral del Trabajo Final de Graduación, para optar por el grado académico de Licenciatura en Mediación Pedagógica. En esta ocasión, el Tribunal Evaluador está debidamente conformado por las siguientes personas: (*leer en orden ascendente*).

<b>Presidente del Tribunal</b>	Efrén Rodríguez González
<b>Tutor de TFG</b>	David Quesada García
<b>Lector 1 de TFG</b>	Adrián Acuña Salas
<b>Lector 2 de TFG</b>	Nancy Daniela Brenes Corrales

De esta forma, procedo a indicarles lo siguiente:

- a) Los estudiantes contarán con un máximo de 30 minutos para la presentación oral de su trabajo final de graduación.
- b) Posteriormente, se contará con un máximo de 30 minutos para la etapa de preguntas y comentarios por parte de todos los miembros del tribunal.
- c) Finalmente, concluida estas etapas, el Tribunal Evaluador procederá a deliberar de manera privada para la valoración y calificación de la defensa realizada.
- d) Las decisiones que tome el Tribunal Evaluador se alcanzara por mayoría simple.

Dadas estas indicaciones, procedo a preguntar si los postulantes desean realizar alguna pregunta sobre las mismas.

**Realizada la apertura formal de este acto público, pueden proceder, a partir de este momento, a realizar su defensa oral"**

## PROTOCOLO DE CIERRE EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION

Concluye la deliberación del Tribunal Evaluador y previa votación en sesión secreta, a las 6:25 p.m. horas del día miércoles 17 de julio del 2024. Se acuerda otorgar al Proyecto de Graduación para optar por la Licenciatura en Mediación Pedagógica, la calificación de: 9.8

Lo anterior considerando lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos Finales de Graduación en su artículo 32, sobre los porcentajes asignados para la valoración y calificación de la defensa:

- a) El documento final (60%)
- b) La defensa del Trabajo Final de Graduación (40%)

La obtención de una calificación igual o superior a **80** significa la aprobación del mismo, por tanto, este Tribunal declara APROBADO el presente Trabajo Final de Graduación.

MIEMBROS	FIRMAS
<b>Presidente del Tribunal</b>	EFREN RODRIGUEZ GONZALEZ (FIRMA) PERSONA FISICA, CPF-02-0451-0708. Fecha declarada: 18/07/2024 01:06:22 PM Razón: UTN Lugar: CFPTE Contacto: DIRECCIÓN CARRERA
<b>Tutor de TFG</b>	DAVID FRANCISCO QUESADA GARCIA (FIRMA) <small>Firmado digitalmente por DAVID FRANCISCO QUESADA GARCIA (FIRMA) Fecha: 2024.07.19 15:52:31 -06'00'</small>
<b>Lector 1 de TFG</b>	ADRIAN ENRIQUE ACUÑA SALAS (FIRMA) <small>Firmado digitalmente por ADRIAN ENRIQUE ACUÑA SALAS (FIRMA) Fecha: 2024.07.19 07:17:14 -06'00'</small>
<b>Lector 2 de TFG</b>	



**Firma de los sustentantes**

Nombre completo	Número de cédula	Firma
Seidy Rojas Mena	207720238	
Jorge Soto Arguello	402130910	JORGE ANTONIO SOTO ARGUELLO (FIRMA) PERSONA FISICA, CPF-04-0213-0910. Fecha declarada: 19/07/2024 08:16:42 AM Esta es una representación gráfica únicamente, verifique la validez de la firma.

## **Dedicatoria**

### **Dedicatoria Seidy Rojas Mena**

A Dios principalmente, por darme la fuerza necesaria para concluir con éxito esta meta tan esperada.

A mis padres y hermanas, por todo su apoyo en cada paso para ser mejor persona y profesional.

A mi amada pareja, por siempre estar a mi lado y no soltar mi mano.

Finalmente, a mi compañero de tesis por su gran esfuerzo y compañerismo.

### **Dedicatoria Jorge Soto Argüello:**

"A mi querida novia, por su constante apoyo, paciencia y amor incondicional durante todo el proceso de realización de este trabajo. Tu presencia ha sido mi mayor motivación y fortaleza. Gracias por estar a mi lado."

## **Agradecimientos**

"Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la profesora Nancy Brenes Corrales, por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo este proyecto en el Colegio CTP INVU Las Cañas. Su orientación y apoyo fueron fundamentales para el desarrollo de esta unidad didáctica, además, agradezco a los profesionales y amigos, por su colaboración y consejos que enriquecieron este trabajo."

## Índice de contenidos

Hoja de aprobación .....	ii
Dedicatoria .....	vi
<b>Dedicatoria Seidy Rojas Mena</b> .....	vi
<b>Dedicatoria Jorge Soto Argüello:</b> .....	vi
Agradecimientos.....	vii
Índice de contenidos .....	viii
Índice de tablas o figuras .....	xv
Resumen .....	xvi
Capítulo 1. Construcción del problema.....	xvii
Introducción .....	xviii
1. Justificación.....	19
2. Antecedentes.....	21
2.1. Antecedentes internacionales .....	21
2.2. Balance del apartado .....	30
3. Planteamiento del problema .....	31
3.1. Pregunta Problema.....	34
3.2. Alcances .....	35
3.3. Limitaciones:.....	35
3.4. Limitaciones:.....	37
3.4.1. Limitación Temporal. ....	37
3.4.2. Limitación Espacial. ....	37
3.4.3. Limitación Institucional.....	37
4. Objetivo general .....	38
4.1. Objetivos específicos .....	38
4.2. Matriz de congruencia.....	39
Capítulo 2. Discusión teórica .....	43
2.1. Marco teórico.....	44
2.1.1. Teoría aprendizaje habilidades del siglo XXI.....	44
2.1.2. Mediación didáctica .....	46
2.1.3. Mediación pedagógica .....	47
2.1.4. Biopedagogía .....	47
2.1.5. Habilidades Contables .....	48
2.1.6. Competencias contables.....	49
2.1.7. Habilidades blandas .....	51
2.1.8. Unidad de estudio. ....	52
2.1.9. Gamificación.....	52
2.1.10. Estrategias metodológicas .....	53
2.1.11. Estrategias pedagógicas.....	54
2.1.12. Estrategias evaluativas .....	55
2.1.13. Plan piloto.....	55
2.1.14. Proceso de validación de la propuesta.....	56
2.2. Balance del marco teórico.....	56
Capítulo 3. Marco Metodológico .....	58
3. Estrategia Metodológica.....	59
3.1. Paradigma Naturalista .....	59
3.1.1. Enfoque Cualitativo .....	59
3.1.2. Método Fenomenología .....	60
3.1.3. Fases o etapas .....	60

3.1.4. Muestra/población /sujetos .....	61
3.1.4.1. Definición y caracterización de la población de estudio .....	61
3.1.4.2. Diseño muestral.....	62
3.1.5. Técnicas .....	62
Cuestionario tipo encuesta: .....	63
Cuestionario tipo entrevista: .....	63
Análisis de contenido: .....	63
3.1.6. Ética .....	64
Capítulo 4. Presentación y análisis de los resultados .....	65
Análisis de datos .....	66
Instrumento 1. Entrevista a las profesoras del área. ....	66
Instrumento 2. Entrevista a expertos .....	74
Instrumentos 3. Guía cuestionario a estudiantes .....	84
Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones .....	99
Conclusiones .....	100
Recomendaciones.....	102
Referencias .....	103
Anexos.....	106
Anexo 1.Unidad didáctica.....	106
<b>Tabla de Contenidos</b> .....	107
<b>Índice de imágenes</b> .....	113
<b>Índice de tablas</b> .....	114
<b>Capítulo I</b> .....	115
<b>Introducción</b> .....	116
<b>Presentación</b> .....	117
<b>Objetivos</b> .....	118
<b>Objetivo general</b> .....	118
<b>Objetivos específicos</b> .....	118
<b>Generalidades de la Unidad</b> .....	119
<b>Aclaratoria</b> .....	120
<b>Consideraciones adicionales</b> .....	121
<b>Capítulo II</b> .....	122
<b>PRIMER RESULTADO DE APRENDIZAJE</b> .....	123
Aplicar generalidades, conceptos y procedimientos básicos de la contabilidad en la empresa de servicios según normativa vigente. ....	124
<b>Generalidades de la contabilidad</b> .....	124
<b>Concepto de Contabilidad</b> .....	124
<b>Propósitos fundamentales de la Contabilidad</b> .....	124
<b>Principio de equidad</b> .....	124
<b>Importancia de la Equidad:</b> .....	125
<b>Aplicación del Principio de Equidad:</b> .....	125
<b>Tipos de comerciantes (personas físicas y jurídicas)</b> .....	125
<b>Entonces son comerciantes:</b> .....	125
<b>No podrán llevar a cabo actos de comercio las siguientes personas:</b> .....	126
<b>La Empresa</b> .....	127
<b>Tipos de empresas</b> .....	127
<b>Empresa Pública</b> .....	127
<b>Empresa Privada</b> .....	127
<b>Bienes y Servicios</b> .....	127
<b>Documentos comerciales</b> .....	129
<b>Definición</b> .....	129
<b>Importancia de los Documentos Comerciales:</b> .....	129

<i>Requisitos Legales:</i> .....	129
<b>Tipos de Documentos Comerciales:</b> .....	129
<i>Factura</i> .....	129
<i>Nota de crédito</i> .....	131
<i>Nota de débito</i> .....	131
<i>Recibo</i> .....	132
<i>Cheque</i> .....	132
<i>Letra de cambio</i> .....	133
<i>Pagaré</i> .....	133
<b>Elementos básicos de la Contabilidad</b> .....	135
<b>Activo</b> .....	135
Cuentas de activo.....	135
<b>Pasivo</b> .....	138
Cuentas de pasivo.....	138
<b>Capital o patrimonio</b> .....	139
Cuentas del capital.....	139
<b>Gastos e ingresos</b> .....	139
Cuentas de gastos.....	140
<b>Ingresos</b> .....	140
Cuentas del ingreso.....	140
<b>Procedimiento para el registro en libros de datos contables.</b> .....	140
<i>Ecuación contable</i> .....	140
<b>Cuadro comparativo de los elementos de la ecuación contable</b> .....	141
<b>La cuenta</b> .....	142
Características.....	142
Componentes que lo conforman.....	142
Partes de la cuenta.....	142
Saldo.....	143
Análisis de tracciones contables.....	143
<i>Reglas de cargo y créditos (abono)</i> .....	144
<i>Principio de partida doble</i> .....	145
Análisis de transacciones de la partida doble.....	147
<b>Libros legales e Informes contables</b> .....	149
Libro de diario.....	149
Libro mayor.....	149
Libro de inventarios y balances.....	150
<b>Informes contables</b> .....	150
Tipos de informes contables.....	150
<b>Legislación contable:</b> .....	151
Preparación de informes contables:.....	151
Usuarios de los informes contables:.....	151
Importancia de los informes contables:.....	152
<b>Estrategia Metodológica</b> .....	152
<b>Actividades #1</b> .....	153
<b>Poniendo a prueba el conocimiento</b> .....	153
Descripción general.....	153
Indicaciones.....	153
Generalidades.....	155
<b>Actividad #2</b> .....	156
<b>Preguntados</b> .....	156
Descripción general:.....	156
Indicaciones.....	156

Consideraciones adicionales:.....	157
Actividad # 3 .....	158
Juego de cartas .....	158
Descripción .....	158
Indicaciones .....	158
Consideraciones.....	158
Actividad # 4 .....	160
Juego de fichas .....	160
Descripción .....	160
Indicaciones .....	160
Consideraciones.....	161
Ejercicios.....	161
Respuestas.....	161
<b>SEGUNDO RESULTADO DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>162</b>
Interpretar estados financieros económicos para empresas de servicios según procedimientos contables y legislación de impuestos vigente.....	163
<b>Registro transacciones comerciales .....</b>	<b>163</b>
<i>El Ciclo Contable.</i> .....	163
<b>Principales modificaciones realizadas a la Ley de Impuesto sobre las Ventas y la creación del Impuesto al Valor Agregado que se incluyen en la reforma fiscal de la Ley del Fortalecimiento de las finanzas públicas.....</b>	<b>164</b>
1. <i>Ampliación de la base imponible:</i> .....	164
2. <i>Tasa del IVA:</i> .....	164
3. <i>Implementación de la devolución del IVA:</i> .....	164
4. <i>Modernización del sistema de administración del IVA:</i> .....	164
5. <i>Implementación del IVA diferenciado:</i> .....	164
<i>Otras modificaciones importantes:</i> .....	164
Documentos comerciales.....	165
<i>La factura electrónica.</i> .....	165
<i>Debes tener en cuenta que:</i> .....	165
<i>Formularios para reportar impuestos en Costa Rica:</i> .....	167
Tipos de formularios: .....	167
Instrucciones para completar los formularios: .....	167
Plazos para la presentación de los formularios:.....	167
Sanciones por la presentación tardía de los formularios:.....	167
Descripción de algunos de los formularios más comunes: .....	167
¿Por qué es importante esto? .....	168
¿Cómo acceder al portal ATV?.....	168
Firma digital .....	169
¿Qué es la firma digital?.....	169
¿Cómo funciona la firma digital?.....	169
¿Cómo se adquiere la firma digital? .....	169
¿Qué se puede realizar con la firma digital en Costa Rica?.....	169
<i>Beneficios de la firma digital.</i> .....	170
La cuenta bancaria.....	170
<i>Tipos de cuentas bancarias.</i> .....	170
Cuenta corriente.....	170
Cuenta de ahorros.....	171
Transferencia bancaria .....	171
Sinpe móvil.....	171
Cuenta IBAN.....	171
Naturaleza de saldos de las cuentas.....	172

Asientos de Diario.....	173
Mayorización.....	179
<i>Mayorización ejemplo</i> .....	179
Balance de Comprobación.....	180
<i>Pasos:</i> .....	180
Clasificación de la cuentas reales y nominales.....	181
Cuentas reales.....	181
Cuentas nominales.....	182
Uso de los libros contables.....	183
<i>Libro diario</i> .....	183
<i>Libro mayor</i> .....	184
Libro de inventarios y balances.....	186
Estados financieros económicos de la contabilidad.....	187
<i>Estado de Resultados o Estado de Pérdidas y Ganancias</i> .....	187
Estado de Resultados ejemplo.....	188
Estado de Pérdidas y Ganancias Del 1 al 31 de julio del 2021.....	188
<i>Balance General o de Situación Financiera</i> .....	188
<i>Pasos:</i> .....	188
.....	189
<i>Asientos de Cierre</i> .....	189
<i>Balance de Comprobación después del cierre</i> .....	191
Generalidades del Impuesto al Valor Agregado, Ley de fortalecimiento de las finanzas públicas.....	192
<i>Tarifas del Impuesto sobre el Valor Agregado (IVA)</i> .....	194
<i>Aspectos de procedimiento:</i> .....	198
<i>IVA soportado, IVA devengado</i> .....	198
Ejemplos de Asientos de Diario con IVA.....	199
<i>¿Cómo funciona en la práctica el cobro de este tributo?</i> .....	201
Estrategia Metodológica.....	203
Actividad # 1.....	204
Formulario de Hacienda.....	204
Descripción:.....	204
Indicaciones:.....	204
Consideraciones.....	204
Actividad #2.....	205
Tipos de cuentas bancarias.....	205
Descripción.....	205
Indicaciones.....	205
Consideraciones.....	205
Actividad #3.....	206
Adivinando cuentas.....	206
Descripción.....	206
Indicaciones.....	206
Consideraciones.....	206
Actividad #4.....	208
Juego Interactivo.....	208
Descripción:.....	208
Indicaciones:.....	208
Consideraciones:.....	208
<b>TERCER RESULTADO DE APRENDIZAJE</b> .....	209
Elaborar el ciclo contable para la empresa de servicios según principios y legislación financiera contable en libros y haciendo uso de software específico para tal fin. ....	210

Pasos del ciclo contable.....	210
<i>Comprobación del ciclo contable</i> .....	211
Balance de comprobación.....	211
<i>Ajustes de cuentas:</i> .....	211
<i>Asientos de ajuste:</i> .....	212
<i>Registro contable del impuesto al valor agregado (IVA):</i> .....	212
<i>Elaboración de estados financieros</i> .....	212
Estado de resultados o de pérdidas y ganancias .....	212
Balance general o de situación financiera .....	213
Asientos de cierre .....	214
Balance de comprobación después del cierre .....	215
<i>Software contable</i> .....	215
Factores por considerar al elegir software contable.....	215
Beneficios de usar un software contable: .....	216
Estrategia Metodológica.....	217
Actividad #1 .....	218
El sobre discreto .....	218
Descripción .....	218
Indicaciones .....	218
Consideraciones.....	218
Transacciones.....	219
Respuestas de Asientos diarios.....	219
Actividad # 2 .....	222
Mayorizando.....	222
Descripción .....	222
Indicaciones .....	222
Consideraciones.....	223
Actividad # 3 .....	224
Conocimientos a prueba .....	224
Descripción: .....	224
Indicaciones .....	224
Práctica Estado de Resultados.....	224
Práctica Balance General .....	225
Práctica Balance de Comprobación.....	226
CUARTO RESULTADO DE APRENDIZAJE .....	227
Desarrollar capacidades para la resolución de problemas ecológicos, sociales y culturales considerando los derechos humanos, la equidad, pluriculturalidad y la diversidad.....	228
Comunicación asertiva .....	228
<i>Características de la comunicación asertiva en la contabilidad:</i> .....	228
<i>Consejos para mejorar la comunicación asertiva en la contabilidad:</i> .....	229
Valores y principios morales .....	229
<i>Ética Profesional</i> .....	230
<i>Principios Morales</i> .....	230
Derechos humanos: Equidad, la pluriculturalidad, la diversidad. ....	231
Problemas: Ecológicos, sociales, culturales y económicos .....	232
<i>Problemas ambientales en Costa Rica</i> .....	232
<i>Problemas Sociales y económicos en Costa Rica</i> .....	232
Estrategia Metodológica.....	233
Actividad #1 .....	234
Juego Interactivo.....	234
Descripción: .....	234
Indicaciones:.....	234

<b>Modificaciones:</b> .....	234
<b>QUINTO RES ALTADO DE APRENDIZAJE</b> .....	235
Practicar la ética en el desarrollo de las tareas económicas, culturales y sociales apoyado en los principios morales y legales. ....	236
<b>Valores y principios morales:</b> .....	236
<b>Valores y principios morales</b> .....	236
<i>Honradez:</i> .....	236
<i>Honestidad:</i> .....	237
<i>Discreción:</i> .....	237
<i>Ética profesional</i> .....	238
<i>Principios</i> .....	239
<i>Aplicación en instituciones y empresas:</i> .....	239
<i>Beneficios de aplicar principios éticos en instituciones y empresas:</i> .....	240
<b>Estrategia Metodológica</b> .....	241
<b>Actividad #1</b> .....	242
<b>Afiches</b> .....	242
<b>Descripción</b> .....	242
<b>Indicaciones</b> .....	242
<b>Consideraciones</b> .....	242
Anexo 2, Consentimiento informado para profesores y profesionales.....	243
Anexo 3. Consentimiento informado para encargados legales.....	244
Anexo 4. Guía de entrevista a los profesores del área .....	245
Anexo 5. Guía de entrevista a persona experta .....	247
Anexo 6. Guía de entrevista a experto en contabilidad.....	249
Anexo 7. Lista de Chequeo .....	250
Anexo 8. Guía de cuestionario a estudiantes .....	252
Anexo 9. Análisis de contenido .....	256
Anexo 10. Carta de presentación ante comisión .....	258
Anexo 11. Carta aval de profesor .....	259
Anexo 12.....	261
Anexo 13.....	265
Anexo 14.....	266

## Índice de tablas o figuras

Ilustración 1. Árbol de los problemas.....	31
Ilustración 2. Gráfico estado de la cuestión 2021 .....	33
Ilustración 3. Gráfico de estado de la educación 2021 .....	34
Ilustración 4. Diseño de la población .....	62
Ilustración 5. Años laborados y experiencia como docente .....	67
Ilustración 6. Parecer y uso de dispositivos inteligentes .....	68
Ilustración 7. Habilidades blandas .....	69
Ilustración 8. Gamificación .....	70
Ilustración 9. Herramientas lúdicas o tecnológicas .....	71
Ilustración 10. Beneficios de la gamificación.....	72
Ilustración 11. Herramientas .....	73
Ilustración 12. Aplicaciones o herramientas tecnológicas.....	73
Ilustración 13. Datos encuestados.....	74
Ilustración 14. Habilidades blandas .....	75
Ilustración 15. Competencias contables .....	76
Ilustración 16. Desarrollo de habilidades.....	77
Ilustración 17. Factores que influyen en la formación de un perfil profesional .....	78
Ilustración 18. Experiencia laboral .....	79
Ilustración 19. Habilidades blandas y competencias del siglo XXI .....	80
Ilustración 20. Rol de un asistente contable .....	81
Ilustración 21. Diversificación de la profesión contable .....	82
Ilustración 22. Herramientas o aplicaciones que se deberían manejar .....	83
Ilustración 23. Conocimiento en contabilidad como valor agregado.....	84
Ilustración 24. Datos de la muestra .....	85
Ilustración 25. Técnica de la gamificación .....	86
Ilustración 26. Gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje .....	87
Ilustración 27. Utilización de la gamificación .....	88
Ilustración 28. Actividades utilizadas en clases.....	89
Ilustración 29. Identificación con temas de contabilidad .....	90
Ilustración 30. Juegos o actividades mejor recibidas .....	91
Ilustración 31. La gamificación facilita la comprensión .....	92
Ilustración 32. Uso de la gamificación .....	93
Ilustración 33. Juegos o actividades interactivas .....	94
Ilustración 34. Dispositivos inteligentes e internet.....	95
Ilustración 35. Dispositivos inteligentes .....	96
Ilustración 36. Incorporación de juegos en la clase de contabilidad.....	96
Ilustración 37. Juegos como apoyo a las lecciones .....	97

## Resumen

Este trabajo integró la gamificación en la enseñanza de la unidad de estudio de contabilidad para empresas de servicios, creando entornos educativos interactivos y facilitando una mediación pedagógica efectiva. Se enfocó en beneficiar a estudiantes y profesores del Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, específicamente en la especialidad de ejecutivo comercial y de servicio al cliente. Este enfoque resultó innovador, al estimular la creatividad de docentes y estudiantes, y adaptándose a las formas cambiantes de aprendizaje.

Por medio de esta investigación se determinó que las docentes de la especialidad utilizaban diversos tipos de mediación didáctica, tales como el trabajo en equipo y el aprendizaje basado en proyectos, siendo las formas más efectivas para promover la participación activa y la construcción de conocimiento. Asimismo, la enseñanza basada en la gamificación facilitó un mayor desarrollo de habilidades y competencias en la unidad de estudio de contabilidad, propiciando la participación activa. Sin embargo, se identificó la necesidad de fortalecer habilidades blandas, proponiendo estrategias específicas para su desarrollo. Las estrategias metodológicas y pedagógicas diseñadas para la gamificación se adaptaron a la unidad de estudio antes mencionada.

Se propuso la incorporación de actividades gamificadas para el aprendizaje de conceptos básicos de contabilidad y el desarrollo de habilidades blandas, contribuyendo así al desempeño profesional en el área contable

## **Capítulo 1. Construcción del problema**

## **Introducción**

El presente proyecto aborda una propuesta basada en la técnica de gamificación, la cual abarca integrar estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación, con juegos y otros generando espacios de estudio más dinámicos e interactivos entre los estudiantes para abordar una unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela, ayudando a fortalecer sus competencias profesionales dentro y fuera de la institución.

Con el proyecto se quiere obtener una unidad de estudio de contabilidad basada en gamificación, de manera que ayude a generar mejores espacios de aprendizaje e interacción con los estudiantes. Además brindar tanto a la Universidad Técnica Nacional como a otras instituciones, un proyecto del cual otras personas se puedan guiar y obtener información de cómo implementar esta técnica en futuras investigaciones y procesos educativos.

También, se toman tres puntos importantes como lo son la población, la muestra y la metodología, que ayudarán a comprender el grado de aceptación que tiene la unidad didáctica de la mano con el concepto de gamificación para el abordaje de esta en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela y llegar a conocer e interpretar lo que sucede en los procesos de aprendizaje cuando se aplican diferentes técnicas de gamificación con fines didácticos.

Finalmente, se da una investigación clara de cada término, mostrando el planteamiento del problema incluyendo cada alcance, limitación y delimitación que pueda tener el proyecto de la mano con los objetivos planteado en la propuesta, incorporando al final técnicas e instrumentos que se desean aplicar para poder concluir con el propósito de la investigación.

## 1. Justificación

La propuesta tiene como función unir la técnica de gamificación con la unidad de estudio de contabilidad creando espacios más interactivos de estudio y aprendizaje. Como la gamificación es una herramienta que debe estar en la educación, no se trata solo de incorporar juegos, sino de que exista una verdadera mediación pedagógica. Además, se plantea que la unidad didáctica presentare tanto la materia que se debe impartir como las que ayudarán a realizar un proceso de mediación adecuado para mediar.

En la investigación beneficiará a varias partes interesadas, incluidos los estudiantes y profesores de la especialidad de ejecutivo comercial y de servicio al cliente, así como al Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa. Es especialmente relevante para el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, ya que la contabilidad se incorpora en los programas de estudio. Tras la aplicación de un instrumento diagnóstico, se obtendrá un panorama claro del nivel de profundidad necesaria para la unidad didáctica. Esta unidad será una valiosa fuente de consulta y guía durante la impartición de lecciones de esta área específica. También, se propondrán técnicas novedosas para evaluar, que dotará al profesorado de un material actualizado y acorde a los nuevos planes de estudio propuestos por el Ministerio de Educación Pública.

Seguidamente, la unidad didáctica que se plantea es de importancia para el CFPTE de la Universidad Técnica Nacional, porque al finalizar quedará material que servirá como insumo para futuras investigaciones similares, ya que es una temática que responde directamente a una situación importante y actual a la que se enfrentan muchos docentes. Si bien el estudio se centra específicamente en esa área, las implicaciones del estudio aplican para muchos ámbitos de la educación, debido a que la gamificación se puede implementar en todas las áreas posibles.

Con lo mencionado al beneficiar a estas dos partes, lleva a contribuir una mejora en el ámbito educativo de la especialidad por la incorporación de las técnicas de gamificación creando espacios más dinámicos e interactivos en el área de contabilidad contribuyendo a resolver el

problema de la distracción y de lo habitual por los lineamientos establecidos con los aprendientes, dándole un mayor valor con herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación es de gran interés y novedosa tanto para docentes como estudiantes, puesto que esta tendencia de aprendizaje abre oportunidades que incentivan la creatividad del docente y del estudiantado en distintas áreas. Permiten cambiar las formas tradicionales de enseñanza, utilizando herramientas que resultan de gran interés o llamativas para la población actual, se debe resaltar que las poblaciones estudiantiles cambian y con ello las maneras de aprender y por ende se deben actualizar las maneras o técnicas utilizadas para transmitir conocimientos.

Para concluir, la propuesta está enfocada en dos líneas de investigación, “línea 1, el papel de la tecnología en la configuración de entornos de aprendizaje” se ve integrada con la técnica de gamificación y unidad de estudio porque es una tecnología que ayuda como medio de aprendizaje y mediación para poder implementar mejoras en los aprendientes con nuevas técnicas mejorando la calidad e innovación. Además, la “línea 4, el quehacer del facilitador en la mediación pedagógica”, que da paso al proceso de aprendizaje de los docentes donde involucran a sus estudiantes en la práctica constante con actividades lúdicas en este caso la gamificación, de manera que los estudiantes obtengan conocimiento propio, el cual sea significativo por medio de la mediación pedagógica.

## **2. Antecedentes**

A continuación, se expone una muestra de investigaciones y artículos hallados en diferentes plataformas digitales, las cuales permiten tener una perspectiva global de la relevancia del tema en estudio. Así también, se ratifican videos y noticias que se han elaborado sobre la gamificación y su implementación en las unidades didácticas y cómo esta técnica permite acoplarse en diferentes materias y procesos.

### **2.1. Antecedentes internacionales**

Dentro de este apartado se encuentra una serie de documentos como tesis, artículos y videos que ayudan a fundamentar la base del proyecto, para iniciar se encuentran los siguientes documentos.

La tesis del autor Jiménez Palmero, estipula diferentes plataformas (Kahoot, Cazafaltas, Duolingo y Zombiología) que se utilizan para crear mediación por medio de la técnica de gamificación altamente usada en países como España, Estados Unidos, Islandia y Portugal. La cual de forma cualitativa se refiere a una gran variedad de herramientas que pueden utilizar los mediadores en sus clases con los aprendientes. La tesis se enfoca en distintos tipos de estudiantes para poder aplicarlo en cualquier de ellos y poder incorporar el mayor aprendizaje. Además de que su metodología es mixta ya que diseña un programa formativo gamificado para el aprendizaje.

Los resultados confirman la necesidad de mantener una actitud flexible y optimista ante la evolución previsible de la docencia en el siglo XXI, que, en todo caso, nos exige estar abiertos a nuevos enfoques conceptuales y metodológicos orientados a responder a las nuevas expectativas académicas de la sociedad (Jiménez Palmero, 2019, p.189).

En relación con el tema, permite al lector ubicarse dentro de las diferentes aplicaciones que se utilizan en otros países, a las cuales se les puede dar seguimiento siempre innovando en

nuevas técnicas que se están utilizando, aportando un gran contenido teórico e índices de utilización de Kahoot, Cazafaltas, Duolingo y Zombiología

Seguidamente, se encuentran varios artículos de mucha importancia para el tema del proyecto. El primero plantea diferentes teorías de cómo la era de las redes sociales vinieron para cambiar las sociedades y cómo los procesos cambiaron de lo usual a lo virtual, estableciendo las diferentes evoluciones que ha pasado el ser humano con la tecnología y determina cómo los procesos de las redes sociales, video juegos, lecturas y videos que afectan al que las utiliza.

Por su parte, el apartado de gamificación incluye estudios desde la importancia del género *shooter* para mejorar las funciones ejecutivas, hasta el uso del videojuego en diferentes grupos de edad y tipología de estudios, como clases de inglés hasta asignaturas universitarias. Además su uso para concienciar sobre el acoso escolar y el ciberacoso, o potenciar el reconocimiento emocional (Paredes Otero y Sánchez-Gey Valenzuela, 2021, p18).

Aporta, además, la importancia de saber los diferentes perfiles sociales creados por el autor que determinan cómo los seres humanos utilizan las redes sociales, video juegos, lecturas y videos. Esto ofrece al equipo investigador un escenario y una guía que les va a permitir que los procesos o tareas gamificadas se planteen en la unidad didáctica con una mayor aceptación.

Como segundo artículo los autores Peña Maldonado y Cortés Dussán plantean un estudio cualitativo centrado en el desarrollo y consolidación de una unidad didáctica para aplicar en la biología de cuarto año de primaria con niños de 8 a 10 años de edad, con el fin de determinar el enfoque de mediación que debe darse en la institución y la metodología de esta investigación inició con la caracterización de la institución, la docente del área de ciencias naturales y los estudiantes para lograr el objetivo de sistematizar e implementar la unidad didáctica “científicos explorando y asumiendo la biodiversidad como parte de nuestra identidad” donde con que ello logran en los estudiantes cambios a nivel conceptual, procedimental y actitudinal

Las actitudes científicas pueden ser promovidas en los estudiantes a través de actividades que generen el interés por los factores que lo rodean y que puedan desarrollar una motivación de cuidado y respeto hacia su entorno. (Peña Maldonado & Cortés Dussán, 2013. p.883).

Este artículo ofrece la idea de la importancia de realizar un proceso de recolección de datos y cómo se utilizan a favor para generar interés en los aprendientes en las clases y en este caso en la parte contable, involucrando el mejoramiento continuo del saber sobre los ingresos y qué hacer con ellos para poder mejorar su rendimiento económico a futuro.

Con todos los artículos anteriores, también se da paso al tema que se plantean en los autores Pisabarro y Vivaracho (2018), quienes introducen que la gamificación son los juegos que poseen características que los hace divertidos, lo que los convierte en una poderosa herramienta para aumentar la motivación de los estudiantes cuando se utilizan en un entorno educativo, incluida la enseñanza universitaria.

Al analizar el documento se hace un estudio, que contiene parte teórica y cualitativa, en donde se involucra un grupo de estudiantes de la parte de programación, realizando actividades acorde a su especialidad, que integran la gamificación como dinámica para el mejoramiento del conocimiento en el área de Ingeniería Informática y Estadística, en este caso una de las técnicas que utilizaron fue un juego a partir de la película de Harry Potter donde crean un torneo a partir de “las casas” como en la película.

“La gamificación utiliza la predisposición psicológica del ser humano a jugar y consiste en el uso de mecánicas de juego en un contexto no lúdico con el fin de conseguir determinados objetivos” (Pisabarro y Vivaracho, 2018. p.86). La importancia de la gamificación en los procesos educativos es evidente y constituye un aspecto fundamental de este proyecto con los estudiantes. El objetivo es alcanzar mejores resultados educativos, aprovechando esta metodología. Además de hacer el aprendizaje más divertido, se busca aplicar la gamificación de manera efectiva en asignaturas como la programación. Esto implica utilizar estrategias que involucren a los

estudiantes de manera efectiva y les permitan comprender cada punto del currículo de forma más clara y dinámica.

Posteriormente, los autores Zuñe Chero y Rosas Prado plantean de manera científica y sustentado en resultados de instrumentos aplicados la mejora que da utilizar la red social para atraer la atención del aprendiente y cómo mejorar los procesos de divulgación y captación de resultados.

El desarrollo de las actividades y la gestión de la información contenida en el Grupo de Facebook "Pensamiento Lógico" permitió que los roles de participación en el proceso de enseñanza aprendizaje del docente y estudiantes sean distintos a los roles asumidos con metodologías habituales. Es decir, el docente asumió el papel de administrador del conocimiento mediante la publicación continua de la información en este espacio; que el estudiante al recepcionarlos, permitió que los aprendizajes se tomen en situaciones dinámicas y significativas (Zuñe Chero & Rosas Prado, 2016, p.31).

Ofrece una perspectiva de cómo se puede utilizar la web 2.0 para crear contenido y cómo capta la atención del aprendiente, dando posibles indicadores que permitan sustentar la gamificación dentro de una unidad didáctica.

A todo lo anterior, se encuentran artículos donde se presentan nuevas metodologías aplicables a la educación física y la aplicación de estos por medio de una unidad didáctica según los autores Chiva Bartoll, Gil Gómez & Lafuente Barandarainel. Además, el artículo presenta las rúbricas de evaluación que se crearon y los resultados obtenidos, por lo que el documento ofrece un estudio mixto, un poco teórico y un poco más cualitativo en los estudiantes.

En lo que al desarrollo curricular se refiere, el cambio de rol del alumnado convirtiéndose en docente, les ha ayudado a entender y valorar tanto aspectos meramente conceptuales (el significado de la condición física, los métodos generales de entrenamiento, las partes de una sesión, etc.) como contenidos procedimentales (exponer de forma clara, dirigir una sesión con

autoridad, ser capaz de adaptar una actividad a las condiciones y el nivel de los participantes, etc.) (Chiva Bartoll et al., 2015, p.80).

Se establece una línea conductual para lo que sería un entregable con las rúbricas creadas a partir de la información obtenida. Aunque estas rúbricas pueden no cumplir con todos los objetivos propuestos por los autores, servirán como guía para allá elaboración del entregable.

Dando seguimiento a varios puntos del proyecto Peláez Cárdenas plantea el diseño y desarrollo de una unidad didáctica desde un modelo constructivista en técnica empleada, y en este caso de forma cualitativa. Esta pretende captar la atención del aprendiente con estudiantes del grado de octavo, y logra una mayor participación en los procesos de mediación.

Se considera que el desarrollo de esta unidad didáctica genere una transformación en el grado octavo y en la institución. Los estudiantes han perdido el miedo a participar, incluso aquellos estudiantes indisciplinados fueron quienes presentaron mayor participación y se convirtieron en líderes positivos en cada una de las actividades. Ya no hay actitudes negativas ni gestos de pereza, ahora los estudiantes están a la expectativa de cuáles podrán ser las próximas actividades para trabajar en el aula (Peláez Cárdenas, 2017. p.263).

Desde las consideraciones de la autora, se ve la importancia de una unidad didáctica que permita la mediación pedagógica y como la misma puede aumentar los niveles de atracción del aprendiente, mejorar sus experiencias de aprendizaje y conocimiento. Esto permite innovar en el tema seleccionado ya que es de ahí donde se quiere iniciar por mejorar en rendimiento de los estudiantes con nuevas técnicas e involucrando la contabilidad donde sea más fácil e interesante para los aprendientes.

Ofreciendo algunas determinaciones al tema, los autores Mallitasig Sangucho y Freire Aillón en su artículo científico, muestra algunos resultados sobre las apreciaciones de los aprendientes sobre la técnica de gamificación de forma cualitativa, en donde los principales resultados son la motivación, la captación de la información por parte del aprendiente. Enfoca que la gamificación es una técnica eficaz que logra aprendizajes significativos en los estudiantes de

noveno año. Es aquí donde se produce un considerable aumento de las estrategias de aprendizaje en los estudiantes de Ciencias Naturales de esta Escuela.

En todas las escalas se aprecia, que la prueba estadística T-student para muestras relaciones es significativa, es decir que el *sig* es menor o igual a 0,05, con una confiabilidad del 95%. En este caso en todas las escalas se tiene un valor del *sig* de cero, lo que quiere decir que existen diferencias significativas después de aplicar la técnica de gamificación en los estudiantes de noveno año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Naciones Unidas. El aprendizaje obtenido con la utilización de la gamificación no se puede considerar como un recurso vago; por el contrario, los efectos de su utilización pueden crear grandes e importantes cambios transversales en la manera de enseñar y la profundidad de la captación del mensaje que el maestro imparte a sus educandos (Mallitasig Sangucho & Freire Aillón, 2020, p. 175).

Esto aporta importantes datos que se pueden utilizar como referencia para utilizar la gamificación como recurso dentro de una unidad didáctica, al ofrecer importantes resultados sobre las apreciaciones del aprendiente, las cuales podrían dar indicadores que permita enfocarse más en la creación de la unidad, y no tanto en la impresión del aprendiente, es decir enfocarse en crear juegos para la implementación dentro de la unidad didáctica.

Por otra parte, es importante incorporar la educación financiera, ya que es un aspecto fundamental que toda persona debería conocer. Introducirlo en los planes de estudio desde el colegio proporciona a los estudiantes una herramienta transversal en lo contable, preparándolos para adaptarse a los cambios constantes de la sociedad. En este caso, la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y motivación (Colomo et al., 2020, p. 680).

Rosli (2017) citado por Colomo et al. (2020) menciona que:

Las finanzas y la contabilidad esta simbiosis entre el juego práctico y la teoría puede traer importantes beneficios en el aprendizaje. De este modo, se estaría introduciendo estructuras provenientes de los juegos digitales, donde los estudiantes de la era digital son

expertos, y así, convertir una actividad a priori aburrida, en otra mucho más motivadora y participativa (p.682).

Ya que se quiere abarcar los fundamentos de la contabilidad en el área ejecutiva para centro de servicio en el proyecto final de la universidad, se puede retomar este documento que tiene como objetivo la contabilidad para la vida de los estudiantes para un mejoramiento de su rendimiento y aprendizaje, aportando mucho conocimiento dentro y fuera de las aulas.

Por lo tanto, con lo indicado anteriormente por los autores, se puede considerar que por medio de la gamificación se orienta a los estudiantes hacia la autorregulación de su propio aprendizaje, logrando una serie de características de este tipo, pretendiendo alcanzar el objetivo de lograr un conjunto de actitudes y creencias que se adecuen y de esta forma los lleve a sus trabajos académicos diarios.

Bransford et al. (2000) citado por García & Martín (2021), considera que la gamificación puede ser una alternativa metodológica atractiva y eficaz para incidir en los procesos cognitivos, motivacionales y comportamentales, al generar un contexto orientado en el estudiante, conocimiento, evaluación y sentido de comunidad (p. 347).

Con relación a la cita anterior y la introducción, la gamificación cambia el estilo de la educación para los estudiantes y profesores, y como se menciona, estos procesos toman una gran importancia para cualquier área en la que se desempeñe el aprendiente. Esto aporta conocimiento para la especialidad de contabilidad, utilizando el aprendizaje autorregulado y gamificación en la educación superior, con el fin de un mejoramiento del nuevo plan didáctico, que involucra actividades acordes a los temas, de manera que el estudiante autorregulado mejore sus conocimientos de forma motivacional.

Varios profesores de distintas carreras educativas profesionales utilizan software de simulación para mejorar el ejercicio de aprendizaje práctico-teórico con el objetivo de incentivar la participación en los estudiantes. Hay distintas investigaciones que comprueban que los simuladores mejoran los procesos educativos de los estudiantes y promueven un espacio

interactivo y lúdico, motivando el aprendizaje. Esta investigación pretende elaborar una revisión de la literatura para describir el estado de experiencias en la aplicación de simuladores contables en la educación profesional.

En la educación de la profesión contable hacen falta programas de *simulation*, *serious game*, *edugames*, *gamelearn*, *digital gamebased learning* y *gamification*, donde los estudiantes puedan interactuar con las tic de manera distinta, con elementos motivacionales que permitan acercarse a dinamizar con competencias de alto nivel profesional, con rangos de complejidad donde las relaciones sistémicas de los casos y problemas sean robustos (Rincón Sotoa et al., 2020, p. 128).

Para la implementación de la gamificación en la educación contable, es necesario desarrollar herramientas, aplicaciones o plataformas que permitan aumentar el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a la modalidad utilizada. Aunque este enfoque aún está en proceso de comprensión para mejorar el conocimiento, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas. Al estar en su fase inicial, los docentes deben investigar y crear herramientas que sean útiles para la implementación en la contabilidad. Esto contribuirá a obtener una visión más clara sobre el estado actual de la gamificación, las herramientas digitales y los videojuegos en el área.

Tomando en consideración la tesis y los artículos expuestos se da paso a dos videos, el primero es de los ocho principios de la gamificación. Jugar para competir mejor, muestra al analista freelance de gestión de empresas y escritor, el cual es experto en 'gamificación', la técnica de llevar los juegos al ámbito profesional y ciudadano. Muestra ocho estrategias que se deben tener en cuenta para poner en práctica las diferentes técnicas y que de esta manera los estudiantes pueden aprender mucho mejor cada tema.

“Por experiencia propia yo creo que la gamificación es útil cuando la motivación y la acción conductual son un componente clave para el éxito”. Chou (2017, 0:35)

Ante lo mencionado en la cita anterior, se puede decir que por medio de ocho elementos se puede considerar como un gran punto para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y de la

mano con la gamificación utilizando técnicas y herramientas que ayuden al proceso de incorporarlo en centros educativos con los temas de estudio.

Como segundo video, muestra a la profesora Carina Gonzales, educadora del Departamento de Ingeniería Informática de la Universidad de la Laguna, España. Este trabajo presenta los resultados obtenidos sobre la implementación de la gamificación, además de establecer el plan a seguir o *framework* según el autor (Werbach, 2013) para el diseño de una gamificación. Estos procesos son de suma importancia, ya que ayudan a guiar al grupo investigador en los pasos a seguir al momento de crear la unidad didáctica.

(González, 2014, 08:30) Los *framework* presentados en la diapositiva tienen importancia ya que ayudan a centrar al grupo investigador en los pasos a seguir al momento de crear la unidad didáctica.

Aporta los *Framework* o pasos a seguir para diseñar una gamificación y que se tienen que definir los objetivos, las conductas de los objetivos, descripción de los jugadores, idear bucles, hace especial referencia a no olvidarse de la diversión y que despliegue las herramientas necesarias.

Finalmente, para concluir con todos los temas, se introduce una noticia sobre la gamificación. Así como lo menciona Barrantes (2021), en las aulas puede ser una buena oportunidad para innovar y despertar mayor interés por aprender de parte de los estudiantes y también de los mediadores, a investigar mejores técnicas para innovar en el aula con herramientas que despierta la atención. Todos estos procesos van a traer mejores beneficios en la incorporación de juegos, viendo el aprendizaje de forma alegre y más comprensiva para el estudiante, llevándolo a una población de estudiantes desde tempranas edades a adultos.

Ludificar las aulas es una alternativa valiosa para innovar, capturar la atención y aumentar el interés mientras se aprende. El término gamificar viene del inglés *gamification* y consiste en llevar al aula principios y elementos del juego para motivar y favorecer la participación constante de los estudiantes (Barrantes, 2021, p.1).

Con relación al tema de aprendizaje y educación, ayuda al mediador y al estudiante a conocer por dicha práctica un mejor conocimiento de los temas que se ven en el aula, de manera que no solo lo van a conocer e interpretar, si no que les va a quedar un mayor conocimiento. Esto es lo que se quiere conseguir por medio de la gamificación, ya que ella va a aportar lo que se necesita en las aulas como lo es la motivación, reto y mayores deseos de participar sin reprimir a negar en sentido de expresión a cada aprendiente.

## **2.2. Balance del apartado**

Se ha investigado a partir de la revisión de literatura existente que algunos de los autores como Pisabarro y Vivaracho (2018) y Barrantes (2021), coinciden que la gamificación es innovadora y despierta más interés de aprendizaje en los estudiantes y mediadores, ya que son juegos divertidos, lo que hace que se convierta en herramientas muy útiles para utilizar en el aula o fuera de ellas, aumentando la motivación en cualquiera de los diferentes niveles de educación.

El tema se ha investigado por medio de bibliotecas, páginas, periódicos y revistas en línea, en los cuales se encontró bastante información sobre gamificación, que es uno de los puntos principales en el tema general, donde se ve integrado en estos artículos por las herramientas que talvez ya se conocen, pero que bien por medio de análisis y otros se han visto mejores resultados con los estudiantes en diferentes áreas, como en programación, en educación física y también en ciencias naturales, estos enfocados a diferentes estudiantes tanto de escuelas, niños de 6 a 10 años y a jóvenes de octavo y noveno de colegio, en donde al implementar obtienen el objetivo que pretendía al iniciar.

Se establece por medio de la investigación de los artículos y las tesis de los autores, que si se genera mayor beneficio en el estudiante, captar su atención y disfrute del tema, se obtiene mayores conocimientos, lo que hace que para el tema en cuestión, es importante tenerlo en cuenta y saber que existen muchas posibilidades de lograr el objetivo de involucrar la contabilidad con la gamificación en la parte técnica de ejecutivo para centros de servicios. Además, se puede tener una ventaja por la población en la que se va a trabajar con aprendientes de edades entre los 15 y

17 años por lo que es fundamental que ellos puedan interpretar mejor los contenidos de su carrera técnica.

Se concluye que, si bien se está gamificando en las aulas, se volvió a caer en un círculo vicioso de solo utilizar las mismas aplicaciones ya conocidas y no seguir investigando para llegar a conocer las futuras aplicaciones y cómo utilizarlas, esto debido a que los estudios mencionan una y otra vez las aplicaciones como Kahoot, Quizizz, Formative y Facebook, dejando de lado las herramientas como la realidad virtual o los juegos de roles que se desarrollan para este tipo de procesos.

Por lo que se debe de tomar en cuenta las palabras de Chou en su video Los ocho principios de la gamificación; jugar para competir mejor y establecer que la gamificación es útil cuando no se cae en lo rutinario y se realiza con motivación.

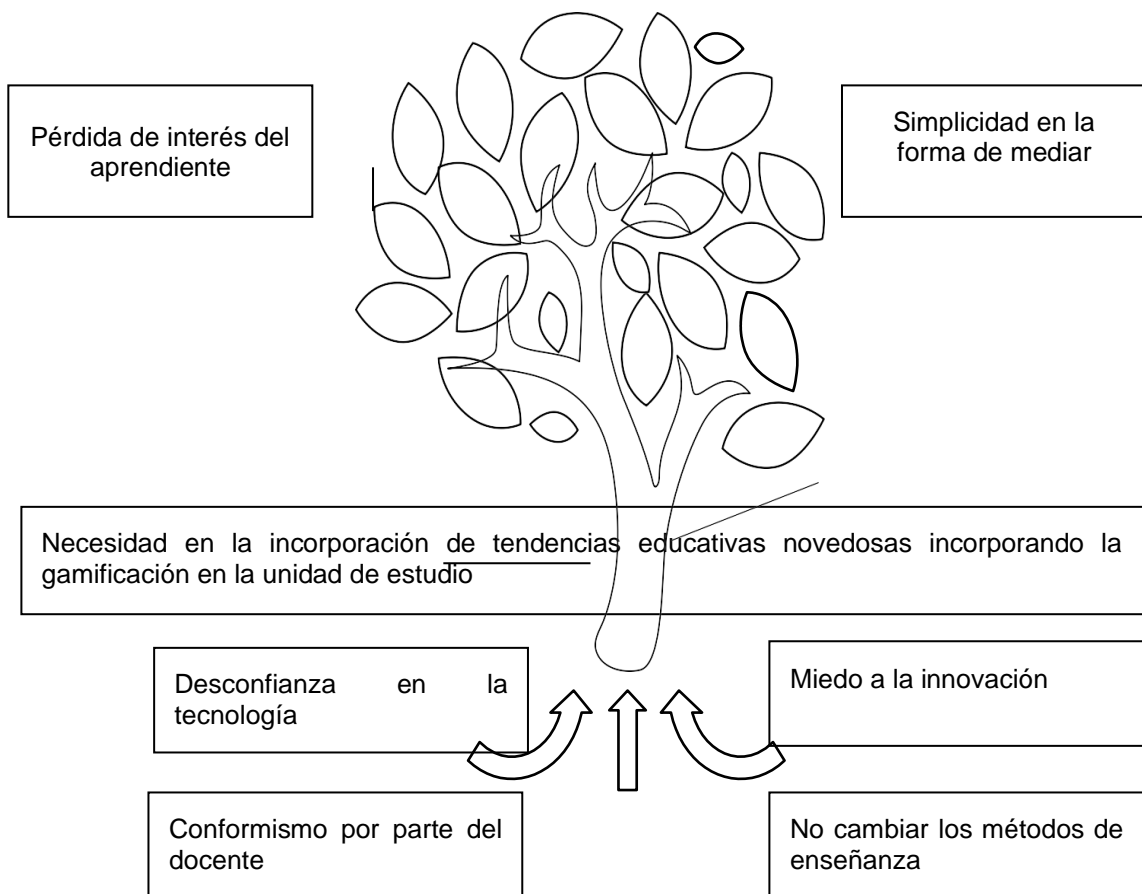
Por otra parte, Barrantes (2021) establece que el gamificar el aula genera innovación, captura la atención e interés del aprendiente, y es por esto que, aplicar esta técnica a una unidad didáctica, va a permitir desarrollar las competencias del aprendiente, además de que va a generar afinidad con los temas, provocando un mayor entendimiento de la materia (p.1).

### **3. Planteamiento del problema**

La mediación pedagógica como ciencia social está en constante cambio, es decir, se va reinventado a consideración de las necesidades de la población; por lo que la incorporación de los videojuegos en ella es inevitable.

Las estrategias didácticas basadas en la gamificación van a generar beneficios, según lo publicado en el diario El País por Meneses (2019) que afirma que “las estrategias de gamificación aumentan la motivación y participación de los estudiantes, ayudan al profesor a mantener la disciplina en el aula y les enseñan a mantenerse concentrados e incluso a trabajar en equipo” (p.1).

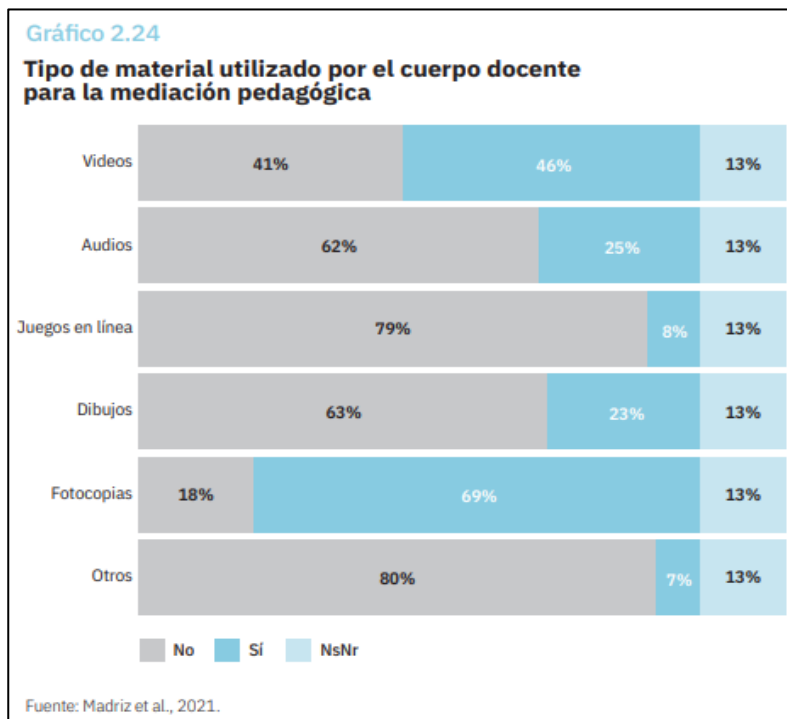
*Ilustración 1. Árbol de los problemas*



*Fuente de elaboración propia (2021)*

En el Octavo Estado de la Educación 2021, presenta el siguiente gráfico:

Ilustración 2. Gráfico estado de la cuestión 2021

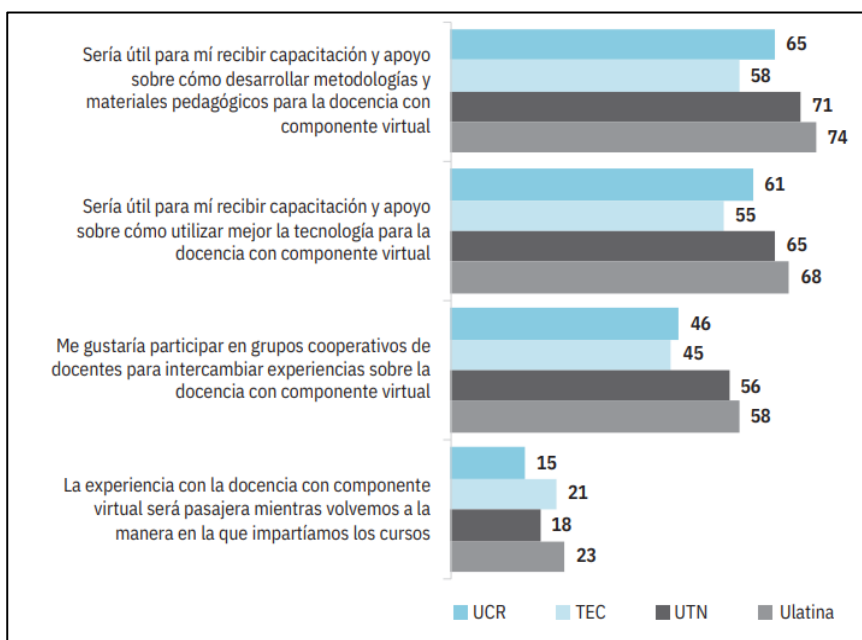


Fuente: Madriz et al., 2021.

En el gráfico presentado por Madriz et al., (2021) establece que 79% de los docentes no aplica juegos en línea en las estrategias que plantean para los estudiantes. Además, reafirma que el 69% de las estrategias se entregan por medio de fotocopias.

Otra estadística del Octavo Estado de la Educación 2021, presenta el siguiente gráfico:

Ilustración 3. Gráfico de estado de la educación 2021



Fuente: Lentini, 2021

En el gráfico que presenta Letini (2021) se establece que entre un 45% a un 74% de docentes están de acuerdo con afirmaciones con respecto al componente virtual, a lo que se muestra que quieren apoyo para las metodologías y materiales pedagógicos. Además de un 15% a 23% consideran que la virtualidad será pasajera.

Se destaca que el 100% de los entrevistados sabe qué es una unidad didáctica y hacen referencia a que la misma ayuda a mediar el plan de estudios, ya que se basan del mismo para crear dichas unidades. Al mismo tiempo los entrevistados concuerdan que la técnica de gamificación es ventajosa si está bien desarrollada y que captura la atención del estudiante.

### 3.1. Pregunta Problema

¿Cómo se incorpora la gamificación en el diseño de la unidad de estudio de contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela para el año 2022?

### **3.2. Alcances**

Los alcances de una investigación son aquellos que determinan la estrategia de hasta dónde se va a llegar con los objetivos planteados en esta investigación. Según Hernández et al. (2014) los alcances “dependen de la estrategia de investigación, de tal forma que el diseño, los procedimientos y otros componentes del proceso serán distintos en estudios, ya sea con un alcance exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo” (p.78).

Es por esto que el estudio abarcará el desarrollo de una unidad didáctica que contenga los criterios del programa de estudio, malla curricular dictaminados por el Ministerio de Educación Pública. Además, integrar los contenidos y estrategias metodológicas basadas en la técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela. No obstante, no se considera la puesta en marcha de esta, ni la evaluación de los resultados posteriores a su creación, ya que depende de las profesoras de la especialidad si quieren ejecutarla o no.

Entre los diferentes conceptos que sustentan el presente estudio se tuvieron:

1. Recolección de información de las estrategias utilizadas y cómo se trabajan.
2. Realizar una estimación de cumplimiento con las habilidades del siglo XXI
3. Establecer las estrategias metodológicas, pedagógicas basadas en la gamificación.
4. Presentar una unidad didáctica a la especialidad dada en el CTP Invu las Cañas.

### **3.3. Limitaciones:**

Según Arias (2006) las limitaciones “Son los obstáculos o inconvenientes que vislumbra el investigador cuando proyecta la investigación, o que confronta cuando la desarrolla” (p. 52). En este estudio las limitaciones pueden impactar y generar algún grado de inexactitud, ya que siempre habrá factores que compliquen el actuar de los investigadores.

Dentro de las limitaciones que se presentan en el siguiente proyecto se pueden establecer los siguientes:

1. Posibles problemas de comunicación con el Colegio por los tiempos establecidos para investigar.

2. La negatividad por parte de los alumnos a la hora de solicitarles colaborar con el cuestionario.

3. Las diferentes condiciones laborales de los miembros investigadores.

Lo expuesto anteriormente, permite tener un control previo de los alcances y limitaciones que se tienen para cumplir con los objetivos y las formas que se implementarán para dar respuesta a la interrogante planteada.

Seguidamente se presentan las limitaciones de la investigación.

### **3.4. Limitaciones:**

Según Tamayo (2003) con respecto a este término menciona que “Delimitar el tema quiere decir poner límites a la investigación y especificar el alcance de esos límites” (p.118).

De acuerdo con lo indicado por el autor, se procede a mencionar los tipos de delimitación, con el fin de establecer los patrones que ayuden al desarrollo de la investigación, los cuales se exponen a continuación:

#### **3.4.1. Limitación Temporal.**

Con respecto a la delimitación temporal, Tamayo (2003) afirma que: “en relación con el tiempo: pasado, presente y futuro, es decir, se ubica el tema en el momento en que un fenómeno sucedió, suceda o pueda suceder” (p.44).

Al considerar lo anteriormente expuesto, el presente proyecto pretende abarcar el desarrollo de la unidad didáctica basada en la técnica de gamificación para la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo, durante los dos primeros cuatrimestres del 2022.

#### **3.4.2. Limitación Espacial.**

Tamayo (2003) define que la delimitación espacial “indica la circunscripción en sí de la problemática a una población o muestra determinada; estos dos factores deben de ir unidos en toda delimitación, ubican geográficamente, localizan la problemática” (p.119).

Con base en esta definición, se establece la delimitación espacial de este proyecto se ubicará en el cantón de Alajuela, en el distrito central, INVU las Cañas.

#### **3.4.3. Limitación Institucional**

Se establece que para este estudio se trabaja en el Colegio Técnico Profesional INVU las Cañas, Alajuela

Seguidamente se indican los objetivos que rigen este proyecto.

#### **4. Objetivo general**

Diseñar una propuesta que incorpore la gamificación para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, Alajuela, para el año 2022.

##### **4.1. Objetivos específicos**

1. Realizar un diagnóstico que establezca qué tipo de mediación didáctica están aplicando las personas docentes de la especialidad, y otro a los estudiantes que llevan la especialidad para conocer las habilidades y competencias que tienen en el área contable.

2. Recopilar el contenido de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios de acuerdo con los programas del Ministerio de Educación Pública, para el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas.

3. Determinar los aportes didácticos que la técnica de gamificación brinda al aprendiente de undécimo año de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, Alajuela.

4. Preparar las estrategias metodológicas y pedagógicas que se apliquen a la técnica de gamificación basadas en los contenidos de la unidad de estudio de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

#### 4.2. Matriz de congruencia

Paradigma y enfoque		Tipo estudio		Población o sujetos e información Muestra			
Naturalista y Cualitativo		Fenomenología		Estudiantes y profesores de la especialidad de contabilidad para empresas de servicios en Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela			
Inte rrogante Problema	Obj etivo general	Objetivos específicos	Var iables o categoría	Definiciones Conceptual	Dimensión o Definición Operacional o subcategorías	Indicadore s	Definición Instrument al
¿C ómo diseñar una propuesta educativa para la incorporaci ón de la gamificaci ón, a partir de las competenc ias que están en la unidad de estudio de Contabilidad para	Dis eñar una propuesta que incorpore la gamificaci ón para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialida	1.Realizar un diagnóstico que establezca qué tipo de mediación didáctica están aplicando las personas docentes de la especialidad, y otro a los estudiantes que llevan la especialidad para conocer las habilidades y competencias que tienen en el área contable.	- Mediación didáctica	Tébar (2009) citado por Espinosa (2016, plantea que la mediación didáctica posee como principio fundamental la creencia en la potenciación y la perfectibilidad de todo ser humano. De ahí la importancia de entender la mediación como una posición humanizante y positiva, de tal forma que potencialice la relación del individuo con su entorno (p. 94).	Relación con los recursos didácticos utilizados	Tipos de estrategias implementadas	Entrevista a las profesoras del área.
			- Habilidades blandas	Las habilidades son capacidades que aumentan la productividad de los individuos, permitiéndoles producir más en igual tiempo utilizando la misma tecnología y equipo, se señala que estas capacidades innatas o adquiridas se pueden desarrollar a lo largo de la vida, consideran también que las habilidades blandas (soft skills) mejoran la productividad de las personas en una amplia gama de ocupaciones (Gómez, 2019, p.3).	Opinión de empleadores	Principales habilidades	Entrevista a expertos

empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela para el año 2022?	d de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela para el año 2022?		- Competencias contables	Son la capacidad de análisis y diálogo, resolución de problemas y trabajo en equipo, que ayuden a la alta gerencia y se conviertan en un verdadero apoyo para la toma de decisiones, promoviendo la necesidad de que los centros de formación evalúen constantemente la metodología de enseñanza de la profesión y se vean en la responsabilidad de aplicar cambios para que estos modelos se adapten a las exigencias laborales. (Salazar et al., p. 91)	Vinculación contextual con la realidad laboral.	Relación competencial con el Plan de estudio.	Entrevista a expertos
		2. Recopilar el contenido de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios de acuerdo con los programas del Ministerio de Educación Pública, para el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas.	- Unidad de estudio	Según Fardella & Carvajal (2018) es una práctica, que se presenta con sus componentes, como elementos constitutivos de estas unidades y con sus atributos específicos.	Materia asignada por el programa de estudio	Cumple con lo establecido por el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.	Lista de chequeo
		3. Determinar los aportes didácticos que la técnica de gamificación brinda al aprendiente de undécimo año de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente,	- Técnica gamificación	Sustenta su desarrollo en la implementación de lo que se ha conocido en los últimos años como las nuevas tecnologías de la información aplicadas a las aulas de clase. Sobre estas consideraciones, los docentes han llevado un proceso de incorporación de modelos ciertamente más dados a la flexibilidad y abiertos a nuevas alternativas en el marco de una educación más globalizada y por ende más asociada a las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento – TAC (Zabaleta et al., 2020, p. 259), donde los	Construcción de instrumentos de mediación	El conocimiento que los estudiantes tienen de la técnica	Cuestionario a los estudiantes
					Motivación inicial y final del aprendiente		

		en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.		estudiantes y “el quehacer docente en el contexto de la educación superior [...] implique reconocer transformaciones significativas en los modelos y didácticas de enseñanza-aprendizaje” (Ariza, 2017, p.2)	Participación del aprendiz	Sentido de la participación	Análisis de contenido
		4.Preparar las estrategias metodológicas, pedagógicas y evaluativas que se apliquen a la técnica de gamificación basados en los contenidos de la unidad de estudio de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias metodológicas</li> <li>- Estrategias pedagógicas</li> <li>- Estrategia evaluativa</li> <li>- Plan piloto</li> <li>- Proceso de validación de la propuesta</li> </ul>	Todo docente para garantizar el logro deseado en los estudiantes de educación básica requiere planificar sus actividades pedagógicas, al tener en cuenta el currículo nacional. Este documento constituye el instrumento necesario, ya que ahí están dadas las pautas para tratar los contenidos, los procesos de enseñanza aprendizaje y los enfoques o temas transversales, establecidos en la Ley General de Educación y otros aspectos que respondan a las necesidades de la sociedad actual. (Belmira, 2018, p.13)	<p>Recursos didácticos que permiten la relación con la vida laboral</p> <p>CONTENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Propósitos</li> <li>-Agentes</li> <li>-Planificación</li> <li>- Temporalidad</li> <li>-Tipos de evaluación</li> <li>-Recursos didácticos</li> </ul>	Motivación a la acción formativa	Entrevista a las profesoras del área.
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• metodología para lograr los objetivos de aprendizaje</li> <li>• presentación de esta</li> <li>• alimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• percepción de los alumnos con las estrategias</li> <li>• percepción del personal docente</li> </ul>	Entrevista a los alumnos

					<ul style="list-style-type: none"><li>• mplementació n de mejorar</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

*Fuente: Objetivos de la investigación. Elaboración: (Rojas & Soto, 2022)*

## **Capítulo 2. Discusión teórica**

## **2.1. Marco teórico**

El presente capítulo se desarrolla en torno al uso de la técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año. En esta sección se abordarán los conceptos y teorías con mayor relevancia, con el fin de fundamentar el proyecto.

La sociedad actual está experimentando una serie de cambios significativos que están marcando el comienzo de lo que se conoce como la revolución 4.0. En este contexto, la tecnología está siendo incorporada de manera acelerada en la educación, y los entornos virtuales de aprendizaje, tales como plataformas y aplicaciones, juegan un papel crucial en la mediación efectiva del proceso educativo, Es por ello que los autores Nieto y Marqués (2016) indican que:

El impacto de las tecnologías en la educación no se limita a proporcionar instrumentos para la mejora didáctica. La tecnología puede constituir en sí misma un elemento que desencadene y genere un cambio de los esquemas tradicionales por el que se viene abogando desde hace prácticamente un siglo (p. 8).

Tomando como referencia lo anterior, se plantean los siguientes puntos para definir, iniciando con la teoría de aprendizaje habilidades del siglo XXI.

### **2.1.1. Teoría aprendizaje habilidades del siglo XXI**

Los docentes se encuentran constantemente enfrentando diversos desafíos, entre ellos, el desarrollo en los estudiantes de las habilidades necesarias para prosperar en el siglo XXI y convertirse en individuos aptos para la sociedad actual. Es por esto que basándose en los autores Piaget, Vigotsky, Nickerson y otros, la autora Maggio plantea que las habilidades que se requieren para este siglo.

Hacia la década de 1980 se consolidaron los estudios sobre psicología cognitiva a la vez que se recuperaban y resignificaban aquellos llevados adelante por Piaget y Vigotsky en Europa

en la primera mitad del siglo. El saber acumulado daba lugar a la construcción de sistematizaciones acerca de los procesos cognitivos entre las que se destaca la formulada por Nickerson et al. (1987) que, al preguntarse sobre la inteligencia, identifican una serie de capacidades diferentes incluyendo la clasificación de patrones, el razonamiento deductivo, el razonamiento inductivo, el desarrollo y utilización de modelos conceptuales y la capacidad de entender. Cuando se enfocan en aquellos aspectos del pensamiento más estudiados por los investigadores señalan cuatro.

- La solución de problemas hace referencia “a los procesos de conducta y pensamiento dirigidos hacia la ejecución de determinada tarea intelectualmente exigente” (p. 86).

- La creatividad como capacidad de ver las cosas en una forma nueva y nada convencional que incluye a su vez cierto estilo cognitivo, actitudes y estrategias.

- Las habilidades metacognitivas como aquellas que “son necesarias, o útiles, para la adquisición, el empleo y el control del conocimiento, y de las demás habilidades cognitivas” (p. 125).

- El razonamiento como la “capacidad de realizar inferencias, es decir, de evaluar y generar argumentos de acuerdo con los principios de la inferencia inductiva y deductiva” (p. 137).

Como lo menciona la autora, estas habilidades vienen a contemplar lo que los aprendientes deben de desarrollar para ser individuos aptos para el ámbito laboral, por lo que los docentes deben poseer la pericia de enseñanza de estas, dando así un desempeño idóneo y apto para las demandas del mercado laboral actual.

Seguidamente se presenta el apartado de mediación didáctica para su debida comprensión.

### **2.1.2. Mediación didáctica**

Dentro del marco del proyecto se enfoca en varios temas específicos. Para comenzar, se introduce el concepto de mediación didáctica, el cual permite al equipo investigador definir este concepto y centrarse en los principales factores que influyen en el proceso de aprendizaje.

“La mediación desde un contexto educativo involucra al educador o toda persona que facilita el desarrollo, quien se convierte en un intermediario entre el estudiante y el saber, el estudiante y su entorno, y con otros pares (estudiantes)” (Espinosa, 2016, p.112). Esto permitirá conocer cuáles son las mediaciones que el cuerpo docente del centro educativo aplica para mediar la subárea de contabilidad para empresas de servicio.

Se puede indicar que la mediación didáctica, consiste en el desarrollo de conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y emociones necesarias para la comunicación afectiva, implicando al docente a lograr todas estas. Además, que pueda ser consciente del avance de cada una en los aprendientes y, a la vez, genere herramientas y espacios que le permitan fomentar en el aula de las clases. Espinosa y Aguirre (2020) plantean que:

La mediación didáctica realiza grandes aportes a la formación de los docentes y a la renovación del estilo de la relación docente estudiante en el aula de la clase, ayudando así a mejorar y fortalecer las diversas habilidades, destrezas, competencias de los docentes y los estudiantes (p.25).

Este concepto involucra una serie de características, como las destrezas y habilidades tanto de los docentes como de los estudiantes. Al enfocar en estas características y utilizar herramientas que faciliten la mejora de las clases, relacionándolas con el tema a desarrollar, se logra comprender dicho concepto y su importancia en el proceso de formación educativa. Esto contribuye a un mayor aprendizaje en la realización de la unidad didáctica.

Del concepto anterior se une el tópico de mediación pedagógica, que se definirá a continuación.

### **2.1.3. Mediación pedagógica**

Es la actividad que promueven los docentes con intencionalidad hacia los estudiantes por medio de las diferentes técnicas, procesos o bien métodos a utilizar en el ámbito educativo para un aprendizaje del conocimiento y desarrollo significativo. Por lo tanto:

Lla mediación pedagógica busca abrir el camino a nuevas relaciones del estudiante: con los materiales, con el propio contexto, con otros textos, con sus compañeros de aprendizaje, incluido el docente, consigo mismo y con su futuro” (Peréz y Castillo, 1999, p.3).

Al ofrecer a los estudiantes una educación más centrada en su desarrollo y desempeño, integrada para cumplir los objetivos más importantes, se guía el proceso de enseñanza aprendizaje hacia un camino más efectivo y significativo.

### **2.1.4. Biopedagogía**

Es la forma de aprender conforme se va viviendo durante los años, las experiencias y saberes que se deben comprender para adquirir esos conocimientos importantes en cada ser vivo. Lo siguiente lo indica Varela (2000) citado por López et al. (2020) como:

La vinculación del conocimiento a la vida por medio de la conciencia del ser vivo, es decir, de sentir, de percibir, de emocionar y de razonar que nos permite construir mundo y que se enmarca en la Teoría de Santiago, que consiste en la identificación de la cognición, o proceso del conocimiento, con el proceso de la vida (p.3).

Se puede concluir que alrededor de cada persona existe un mundo del cual se debe aprender cada día para reconocer el aprendizaje significativo que se adquiere en cada momento y a lo largo de la trayectoria establecida.

### **2.1.5. Habilidades Contables**

Es fundamental en el tema del proyecto, ya que permite al lector comprender y estipular cuáles son las habilidades profesionales que debe de poseer un contador basando su criterio en diferentes autores, logrando generar un problema latente que se centra en si la educación de la contabilidad debe formar únicamente en habilidades y competencias propias del saber o si se tiene que acoplar a unas más genéricas. Como lo indican algunos autores es:

Conjunto de capacidades exigidas a los contadores profesionales para demostrar competencia profesional. Estas capacidades incluyen el conocimiento, las destrezas, los valores, ética y actitud profesional. Las capacidades son una indicación de la capacidad potencial que se puede transferir a través de diferentes entornos. [...] (International Federation of Accountants IFAC, (2015). Como lo citó Roncancio García, Mira Alvarado & Muñoz Murcia, 2017).

Tomando en consideración lo anterior se logra entender que las habilidades contables son todas aquellas capacidades que demuestran su profesionalismo al momento de ejercer.

En las habilidades contables, también se establecen las categorías propuestas por el IFAC que permiten un entendimiento de cuáles son las habilidades que requiere un contador.

La Federación Internacional de Contadores en su manual emitido en el 2015 postula las habilidades que los contadores profesionales necesitan adquirir en su proceso de formación, agrupándolas en cinco categorías a saber:

- Habilidades intelectuales
- Habilidades técnicas y funcionales
- Habilidades personales
- Habilidades interpersonales y de comunicación
- Habilidades gerenciales y de organización (International Federation of Accountants IFAC, (2015). Como lo citó Roncancio García, Mira Alvarado & Muñoz Murcia, 2017).

Esta cita se relaciona con la anterior ya que se muestran cuáles son las categorías de habilidades propuestas por el IFAC y que permiten al grupo investigador tener una base de apoyo para generar instrumentos y bases teóricas para el desarrollo de la investigación.

Con lo indicado anteriormente, se determina las habilidades que debe poseer un contador público, basados en estudios previos, los cuales le dan una validez al documento y permite al equipo investigador adoptarlo para conocer del tema y las posibles habilidades que va a tener los estudiantes de la especialidad.

Las habilidades que debe poseer un Contador Público son las siguientes:

- Creativo.
- Visionario.
- Disciplinado.
- Liderazgo.
- Capacidad de síntesis.
- Razonamiento lógico.
- Habilidad Numérica.
- Trabajo en equipo.
- Toma de decisiones.
- Relaciones Públicas (Villegas Yagual, Borja Salinas & Icaza Rivera, 2015)

Va a lograr que el grupo investigador enfoque el análisis del instrumento aplicado a los estudiantes de la especialidad en estas habilidades y esclarecer cuáles poseen, permitiendo partir de un supuesto para confeccionar la unidad didáctica.

#### **2.1.6. Competencias contables.**

A este tema anterior se le suma las competencias contables, que permiten al lector comprender y estipular cuáles son las habilidades profesionales que debe poseer un contador. Su criterio se basa en diversos autores logrando generar un problema latente que se centra en

si la educación de la contabilidad debe formar únicamente en habilidades y competencias propias del saber o si se tiene que acoplar a unas más genéricas, tales como las de la International Federation of Accountants/IFAC (2015) ejecutar un trabajo cumpliendo con un determinado estándar en entornos profesionales reales. Se refiere a la aptitud demostrada para cumplir con papeles o tareas pertinentes cumpliendo con estándares definidos.

Como lo citó Roncancio et al. (2017) se debe de crear un entorno de aprendizaje, el cual se logre adaptar a los aprendientes, que les capacite y desarrolle para continuar aprendiendo y que les permita estar anuentes a los cambios socioculturales y tecnológicos que se puedan presentar durante su vida laboral. Por lo que se debe de pensar en una unidad didáctica que se base en el desarrollo de las competencias atinentes a sus posibilidades laborales.

Por medio del estudio los estudiantes de la carrera de ingeniería en Contaduría Pública y Auditoría de la UNEMI adquirieron en el proceso del plan de estudio y las prácticas preprofesionales un nivel de eficiencia. En esta se identificaron por medio de la práctica las competencias y habilidades, al determinar el nivel de desarrollo de las competencias.

Las competencias se refieren a la capacidad compleja que poseen en distintos grados de integración. En el caso del contador, esta facultad se manifiesta al otorgar fe pública en los asuntos relacionados con la materia contable:

- Ejercer el buen juicio.
- Valorar recursos.
- Dictaminar estados financieros e informes contables en general.
- Interpretación correcta de las normas contables.
- Diseñar, revisar y organizar todo lo que respecta con la contabilidad. (Villegaset al.,2015).

Por lo tanto, a través del desarrollo de competencias contables, los estudiantes pueden descubrir variaciones en su desempeño que previamente no conocían. Esto surge a partir de la práctica y la evaluación, , lo que a su vez conduce a una mejora en el desarrollo de competencias

de los aprendices y a estimular el proyecto hacia una visión más clara de las características competitivas que pueden demostrar en el área de contabilidad.

Con estas dos definiciones anteriores, se da paso a las habilidades blandas que son de mucha importancia en el ámbito educativo.

### **2.1.7. Habilidades blandas**

Como parte del proyecto las habilidades blandas o también llamadas habilidades del siglo XXI, impulsan una gran expectativa al determinar la capacidad de creación de la unidad de estudio hacia los aprendientes con nuevas técnicas, se distinguen por sus contextos de gestión y emprendimiento que se ejercen en los diferentes ámbitos como lo son laboral, educativo y personal, las cuales llevan una serie de objetivos en la educación y en el proyecto establecido.

Estas habilidades tienen diferentes nombres y con ellas una definición, mencionada por los autores Rodríguez et al. (2021) afirmando lo siguiente:

Son definidas como aquel grupo de destrezas adquiridas por la persona, en este caso del estudiante y docente, y que facilitan la optimización de su propio desempeño, tanto en el ámbito académico-profesional, laboral, emocional, psicológico como en el ámbito personal (p.3).

Conociendo la definición de las habilidades blandas, se puede afirmar que estas son una ayuda adicional, actuando como una herramienta que impulsa a la mejora de la educación tanto para los estudiantes como para profesores en cualquier área de desempeño.

A continuación, se va a definir el término unidad de estudio, con el fin de estipular la diferencia entre lo científico y cómo se quiere abarcar en este proyecto.

### **2.1.8. Unidad de estudio.**

De esta manera, se simplifica mejor el concepto de unidad de estudio, que es el programa de estudio de una especialidad específica. Este programa proporciona información sobre los planes de estudio de las diferentes subáreas y establece los lineamientos que deben seguirse.

El docente debe trasladar los resultados de aprendizaje y saberes esenciales del programa de estudio correspondiente a la subárea y unidad de estudio en desarrollo. Además, establecer, según su experiencia docente, las estrategias y técnicas pedagógicas que emplea para su mediación; incluyendo tanto las estrategias que utilizará el docente para su abordaje en el aula, como las que ejecutará el estudiante.

Va a permitir delimitar e inventariar los conceptos, áreas y subáreas en la que se tiene que basar la propuesta de Unidad didáctica, al plantear las diferentes duraciones para cada unidad de estudio. Es muy importante recalcar que unidad de estudio para el MEP no es lo mismo que para el ámbito científico por lo que se decide tomar la cita directamente de un plan de estudio propio de la especialidad (MEP, 2020).

Con respecto a lo que se ha ido indicando por diferentes autores de libros y revistas, se da paso al concepto de técnica de gamificación.

### **2.1.9. Gamificación.**

Este término es uno de los pilares acoplado en el ambiente de las aulas que más acción ha tenido en los últimos años dentro de las Instituciones de Educación Superior, la Corporación Universitaria Minuto de Dios del Centro Regional Girardot. Consiste en adoptar dentro de sus estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación, herramientas de gamificación innovadoras que sirvan de puente a sus estudiantes para fortalecer sus competencias profesionales.

Los autores, señalan que:

(...) Nuestros alumnos dedican gran parte de su tiempo libre a los videojuegos, u otras actividades lúdicas similares, por lo que ser capaces de acercar su formación a las

dinámicas que se encuentran detrás de los videojuegos, puede motivarlos en sus estudios, fomentar sana competitividad entre ellos, o incluso guiarlos en los procesos de aprendizaje (Osuna et al, 2020, p.259).

Al tomar la cita como referencia en relación al proyecto, se puede afirmar que la técnica de gamificación es de gran importancia en la educación. A través de los juegos, los estudiantes pueden comprender mejor los temas y mostrar más entusiasmo por el aprendizaje. Por lo tanto, es acertado recomendar la utilización la gamificación como técnica de estudio en el proceso de aprendizaje.

Uno de los libros presenta diferentes referencias bibliográficas, las cuales ofrecen un panorama al lector en qué consiste el concepto de gamificación. Además, presenta apreciaciones propias del autor que complementan las teorías en las que se basan los diferentes autores citados.

“La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp. 2012, pág. 10 como se citó en Teixes Argilés, 2014. p22).

Para el equipo investigador es de suma importancia ya que presenta diferentes aplicaciones las cuales se pueden utilizar para generar una gamificación. Además, presenta temas desde las posibles consecuencias psicológicas que podría tener esta técnica que son recomendaciones que se deben de tomar en cuenta a la hora de crear la unidad y ver cómo minimizar los mismos. Se plantea el siguiente término como uno de los factores a seguir para crear la unidad didáctica por lo que se define como.

#### **2.1.10. Estrategias metodológicas**

Basado en lo discutido anteriormente sobre el tema del proyecto, las estrategias metodológicas se presentan en un artículo de revista que analiza la práctica pedagógica

desarrollada desde diversas habilidades, así como la integración de las TIC en el contexto de la Escuela Complutense Latinoamericana en Puebla, México.

Para una correcta aplicación y coherencia con un proceso de enseñanza y aprendizaje por competencias, es necesario un enfoque metodológico que aplique estrategias y técnicas metodológicas activas, que propicien un protagonismo del alumno en su proceso de aprendizaje, coherentemente con un paradigma mediacional centrado en el alumno (Saenz y Ruiz, 2012, p. 117).

Para el proyecto a realizar, en conjunto con el desarrollo del diseño de la unidad didáctica, es fundamental tener en cuenta los enfoques de las estrategias metodológicas para que cada uno de los temas a explicar sean relevantes por medio de herramientas que integren todo el proceso de una manera eficiente para el aprendiente y el mediador.

#### **2.1.11. Estrategias pedagógicas**

De la mano con las estrategias metodológicas se encuentran las pedagógicas, las cuales se pueden manifestar al realizar investigaciones llevando a cabo una importante razón para implementarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes, se refiere a que “pueden ser ofertadas en el aula de clase con la participación activa de los estudiantes en la adaptación y mejoramiento (...) que aportan al diseño de los programas liderados por el docente” (Padilla, 2017, p.140). Esto da paso que tanto el estudiante como el profesor pueden decir cuáles son las estrategias pedagógicas correctas para la clase.

Otro de los aspectos que se mencionan es que “estos cambios necesariamente impulsan a reforzar o incluso a crear nuevas competencias tanto de los profesores como de los estudiantes convirtiendo el aula de clase en un espacio para implementar la creación colectiva desde una perspectiva participativa” (Padilla, 2017, pp.140-141). Formando con estas dos citas una perspectiva amplia de las estrategias pedagógicas.

### **2.1.12. Estrategias evaluativas**

Las estrategias evaluativas son la forma en que se evalúa a los estudiantes en las diferentes áreas y con diferentes formas de hacerlo para llevar al conocimiento y el aprendizaje del estudiante durante el proceso de formación. Existen tres tipos de evaluación: la formativa, la diagnóstica y la sumativa, las cuales dan paso a las estrategias mediante las cuales se evalúa el desempeño del estudiante.

En otros como lo menciona Sanmartí (2007) citado por Penroz (2020)) indica que para prevenir el fracaso de los que aprenden es necesario evaluar oportunamente con finalidades formativas y formadoras. Además, la evaluación impacta en el desarrollo de habilidades socioemocionales como la motivación por aprender. Dando a entender el impacto que tienen las estrategias evaluativas en cada uno de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje (p.6).

### **2.1.13. Plan piloto**

El autor menciona que la definición “varía conforme las necesidades de cada campo de investigación y del diseño de estudio, sin embargo, la mayoría de las definiciones coinciden en que permiten planear un estudio de mayor escala o magnitud” (Díaz, 2020, p.101).

Cabe mencionar que es un estudio que se realiza antes de iniciar todo un proyecto, donde se valora la viabilidad, la duración, el costo de esta entre otras, que incluyen los materiales y demás, con el propósito de poder más adelante desarrollarlo. De esta forma lo indica Díaz (2020) “es un estudio pequeño o corto de factibilidad o viabilidad, conducido para probar aspectos metodológicos de un estudio de mayor escala, envergadura o complejidad” (p.101).

El plan piloto permite comprender y determinar hasta dónde se puede llegar con la implementación de la propuesta del proyecto final de graduación, asegurando su factibilidad en el proceso deseado. Esto implica “evaluar la adecuación de los métodos y procesos, lo que

evitará iniciar investigaciones de mayor escala sin un conocimiento o certeza del funcionamiento de los métodos que se proponen” (Díaz, 2020, p.101).

#### **2.1.14. Proceso de validación de la propuesta**

El proceso que se lleva a cabo es determinar por medio de distintas investigaciones la comprobación de que la propuesta es válida para realizar, según lo plantea Delgado (2008) es “una relación entre el acto y la norma que atribuye el poder para realizarlo y señala sus condicionamientos y límites” (p.644).

Lo anterior se refiere a que el proyecto que se quiere presentar debe ser válido en todos sus aspectos, considerando limitaciones como el tiempo, la duración, la población objetivo, entre otros puntos. Estos aspectos conforman un proceso de validación de la propuesta.

#### **2.2. Balance del marco teórico**

A manera de conclusión se puede mencionar que:

Se ha investigado a partir de la revisión teórica existente algunos de los conceptos relacionados con la propuesta del proyecto, de los cuales algunos autores como Espinosa y Aguirre (2020) y Ríos (2016) concuerdan en que la mediación didáctica desde el contexto educativo brinda grandes aportes a la educación para docentes y estudiantes, interviniendo para el mejoramiento y fortalecimiento continuo de habilidades, destrezas y competencias.

Otro de los puntos que se quiere mencionar es que a través de dichas investigaciones por medio de libros y revistas se da el hallazgo de conceptos como las habilidades y competencias contables, la unidad de estudio, la técnica de gamificación y las estrategias metodológicas que aportan cantidad de conocimiento para la investigación, teniendo definiciones más amplias.

Además, que al realizar una amplia investigación en diferentes fuentes el conocimiento adquirido por parte del equipo investigador es mucho, ya que permite reforzar, reformular y

aclarar conocimientos previos, así como entender algunas diferencias que resultan básicas para la elaboración de este proyecto, algo tan simple como comprender la diferencia entre mediación pedagógica y mediación didáctica, pero marca la capacidad de distinguir entre los términos.

También, se definen algunos puntos relevantes que se deben rescatar, como la importancia de tener un pensamiento crítico que permita diferenciar entre lo que se necesita investigar y lo que internet presenta, ya que en muchas ocasiones difiere una cosa de la otra. De ahí deriva otra conclusión de suma interés, la comprobación de la veracidad de fuentes, no siempre por estar en internet o presentarse de manera verosímil es fiable, se debe utilizar fuentes confiables, para ello se inició realizando búsquedas en sitios seguros.

Finalmente, se debe tener plena claridad sobre el tema que se está investigando, esto para poder reconocer cuando un dato es relevante o no para el proyecto.

## **Capítulo 3. Marco Metodológico**

### **3. Estrategia Metodológica**

#### **3.1. Paradigma Naturalista**

Este paradigma comprende e interpreta la información a manera de construirla de manera holística ya que interpreta explicaciones ideográficas, que interactúan con los valores dados por la población.

Según Barrantes (2014) este paradigma “se caracteriza por fundamentarse en la fenomenología y en la teoría interpretativa. La finalidad de la investigación es comprender e interpretar la realidad, los significados de las personas, las percepciones, las interacciones y las acciones” (p. 83).

Se eligió este paradigma para utilizar una base a este proyecto, ya que la definición dada por el autor establece que se busca la población en estudio con la finalidad de conocer e interpretar lo que sucede en los procesos de aprendizaje cuando se aplican diferentes técnicas de gamificación con fines didácticos.

##### **3.1.1. Enfoque Cualitativo**

Según lo planteado por los autores el enfoque cualitativo es aquel que trata una realidad por descubrir, la cual se tiene que construir a partir de apreciaciones de los individuos de la población. Este enfoque admite la subjetividad, es abierto, flexible y se construye durante el trabajo de campo o realización del estudio.

Según Hernández et al (2014) el enfoque cualitativo “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p. 4).

El enfoque seleccionado para este proyecto fue determinado como cualitativo, ya que se plantea identificar la importancia de incorporar la técnica de gamificación en una unidad de estudio. Se sabe que dicho tema se utiliza cuando es poco investigado y se quiere recabar las experiencias de una población específica.

### **3.1.2. Método Fenomenología**

El método fenomenológico busca establecer una conexión con las vivencias y darles un sentido, más que solo recolectarlas, ya que crea conocimiento a partir de esas vivencias. Se enfoca en explicar, comparar e identificar experiencias para resolver problemas y poder plantear una descripción de esta como resultado final.

Hernández et al (2014) mencionan con respecto a los diseños fenomenológicos que “su propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias” (p. 4)

Con base en la cita de Hernández et al (2014) se establecieron las bases para las actividades a realizar dentro de la unidad didáctica, con el objetivo de abordar los problemas o necesidades presentes en la mediación de la contabilidad a través de la gamificación.

### **3.1.3. Fases o etapas**

En este apartado se describen las etapas en las que se realizó la investigación:

La formulación del proceso investigativo del proyecto en el primer capítulo incluye todos los apartados de este: planteamiento del problema, justificación, estado de la cuestión y objetivos del proyecto.

Para el segundo capítulo se trabajaron todos los fundamentos teóricos en los cuales se basó el proyecto.

Al darle forma al proyecto se procedió a realizar el marco metodológico, el cual describe las estrategias e instrumentos que se van a implementar para dar solución al proyecto planteado.

La siguiente etapa se proyectó de manera que se iniciaron los acercamientos con la población en estudio y las profesoras encargadas de los grupos.

Se realizaron las entrevistas a los expertos en contabilidad con el fin de obtener la información de las habilidades contables que deben de desarrollar los estudiantes de esta especialidad.

Finalizando la etapa de obtención de información se procede a recapitular y analizar en el cuarto capítulo del proyecto, para luego proceder a realizar la redacción del quinto capítulo .

Para la sexta etapa se procedió a realizar las diferentes estrategias que se aplicarán en la propuesta de unidad didáctica, terminado este proceso se procedió a solicitar y a cumplir con los requisitos administrativos y defensa del proyecto.

### **3.1.4. Muestra/población /sujetos**

#### **3.1.4.1. Definición y caracterización de la población de estudio**

Para este proyecto, la población fue de suma importancia, ya que ayudó a comprender el grado de aceptación que tenía la unidad didáctica con el concepto de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio "Contabilidad para empresas de servicios" en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

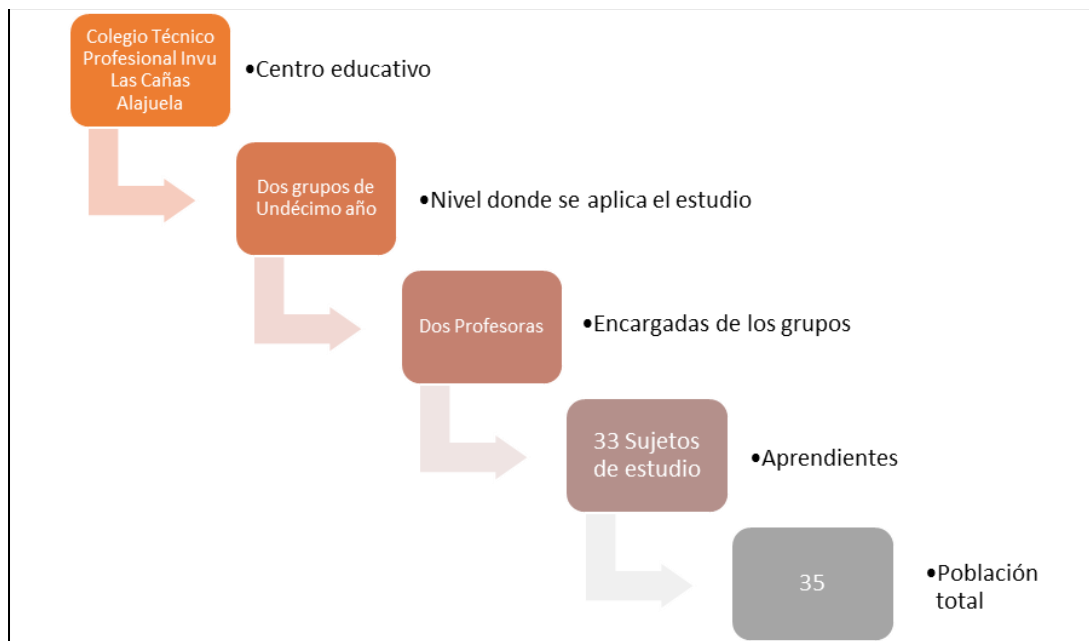
Según Tamayo (2003) el término población se define como "totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando conjunto N de entidades que participan de una determinada característica" (p.176). Para la misma se utilizará un proceso estadístico para determinar el segmento de la población que se utiliza en este estudio.

El tamaño de la población para el presente estudio fue determinado gracias al registro del Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela. Mediante consulta telefónica con la Coordinadora del Departamento de Ejecutivo, Nancy Brenes Corrales, se informó al grupo investigador que la población de undécimo año, para la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente que estaban llevando la unidad de contabilidad, era de 33 estudiantes y dos profesores de la subárea de Ejecutivo Comercial y de Servicio.

Con base en los criterios establecidos, los integrantes del grupo investigador tomaron en cuenta el total poblacional de la subárea de la especialidad de contabilidad para empresas de servicio, que consistía en 33 estudiantes. Por lo tanto, se decidió trabajar con el total, que representaba los dos grupos de undécimo año, quienes estaban sujetos al plan de estudio del Ministerio de Educación Pública de dicha especialidad. Esto se realizó con el fin de llevar a cabo un censo que permitiera verificar los resultados obtenidos. Además, a esta población se sumaron las docentes encargadas de los estudiantes, lo cual dio un total de 35 sujetos de estudio.

### 3.1.4.2. Diseño muestral

*Ilustración 4. Diseño de la población*



Fuente: CTP Invu las Cañas. Elaboración Rojas. S. et al. (2022)

### 3.1.5. Técnicas

Según Ruiz (2006) técnicas son aquellas que “centran su principal función en todos aquellos procedimientos que conllevan el uso óptimo y racional de los recursos documentales disponibles en las fuentes de información” (p. 175).

Tomando en consideración lo anterior se utilizaron los instrumentos de medición a indicar:

### **Cuestionario tipo encuesta:**

Para Hernández et al. (2014), un cuestionario es un “conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (p. 217). Tomando en consideración la definición anterior el grupo investigador tomó la decisión de aplicar este instrumento con el propósito de dar respuesta a varios de los objetivos de esta investigación.

### **Cuestionario tipo entrevista:**

Para Hernández et al. (2014), la entrevista es una “reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 403).

Se utilizó este instrumento para obtener información primaria de las personas involucradas en el tema de la contabilidad, por lo cual se realizaron cinco entrevistas a personas expertas en el tema de habilidades que debe de tener un buen egresado de un colegio técnico con respecto a la contabilidad. Además, es importante conocer los puntos claves sobre lo que se está realizando para brindar apoyo a las dos profesoras encargadas en este momento.

### **Análisis de contenido:**

Para Hernández et al. (2014) el análisis del contenido es “una técnica para estudiar cualquier tipo de comunicación de una manera “objetiva” y sistemática que cuantifica los mensajes o contenidos en categorías y subcategorías, y los somete a análisis estadístico” (p. 251).

Este método se utilizó para la obtención de información de la técnica de gamificación, toda la información consultada en libros, videos, tesis, revistas y páginas web, fue tomada en cuenta para la toma de decisiones del grupo investigador aumentando así su juicio valor sobre el tema investigado considerándose un plus para el proyecto

### **3.1.6. Ética**

La ética, como lo indica Roa et al. (2017), “Implica actuar acorde con las normas y reglas de comportamientos impuestas por la sociedad que nos rodea, por eso la ética vive en cada ser humano sea cual sea su profesión y su entorno” (p.1) En el proyecto se debe imponer una ética para establecer de forma correcta cada uno de los procesos que se deben llevar a cabo para cumplir el proyecto. Algunos de estos son: no cometer plagio, solicitar permisos, seguir las reglas establecidas, hablar y actuar de forma correcta, de manera que las demás personas alrededor estén seguras de cada proceso a realizar y en este caso de la propuesta.

## **Capítulo 4. Presentación y análisis de los resultados**

## **Análisis de datos**

A continuación, de manera gráfica se detallarán los resultados obtenidos de los diferentes instrumentos utilizados para la recolección de información, con el propósito de analizar y responder los objetivos que ofrecen estabilidad a la investigación.

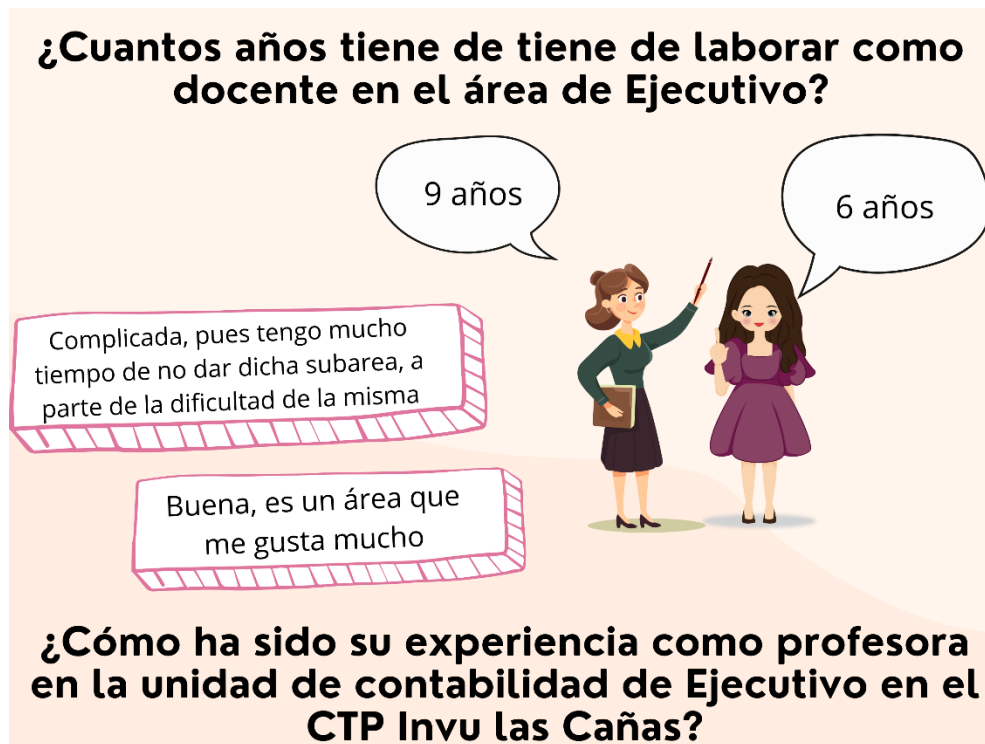
### **Instrumento 1. Entrevista a las profesoras del área.**

Este instrumento consistió en aplicar un formulario (ver anexo 3) orientado a las profesoras que se desempeñan en el área de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de décimo año. El instrumento se aplicó con la finalidad de obtener información importante que le de sustento a la investigación, el cual es diseñar una propuesta que incorpore la gamificación para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios.

Como primera interrogante se les consultó la cantidad de años que tienen de laborar como docentes, como se observa en la ilustración cinco, ambas personas están calificadas en la especialidad de estudio.

Asimismo, se les consultó cómo ha sido su experiencia como profesoras en la unidad de contabilidad. Una de ellas indicó que su experiencia ha sido buena, ya que es un área que le gusta mucho. Por otro lado, otra profesora mencionó que ha sido complicado debido a la falta de práctica, lo cual se interpreta como un desafío tanto para los profesores como para los estudiantes en el proceso de especialidad.

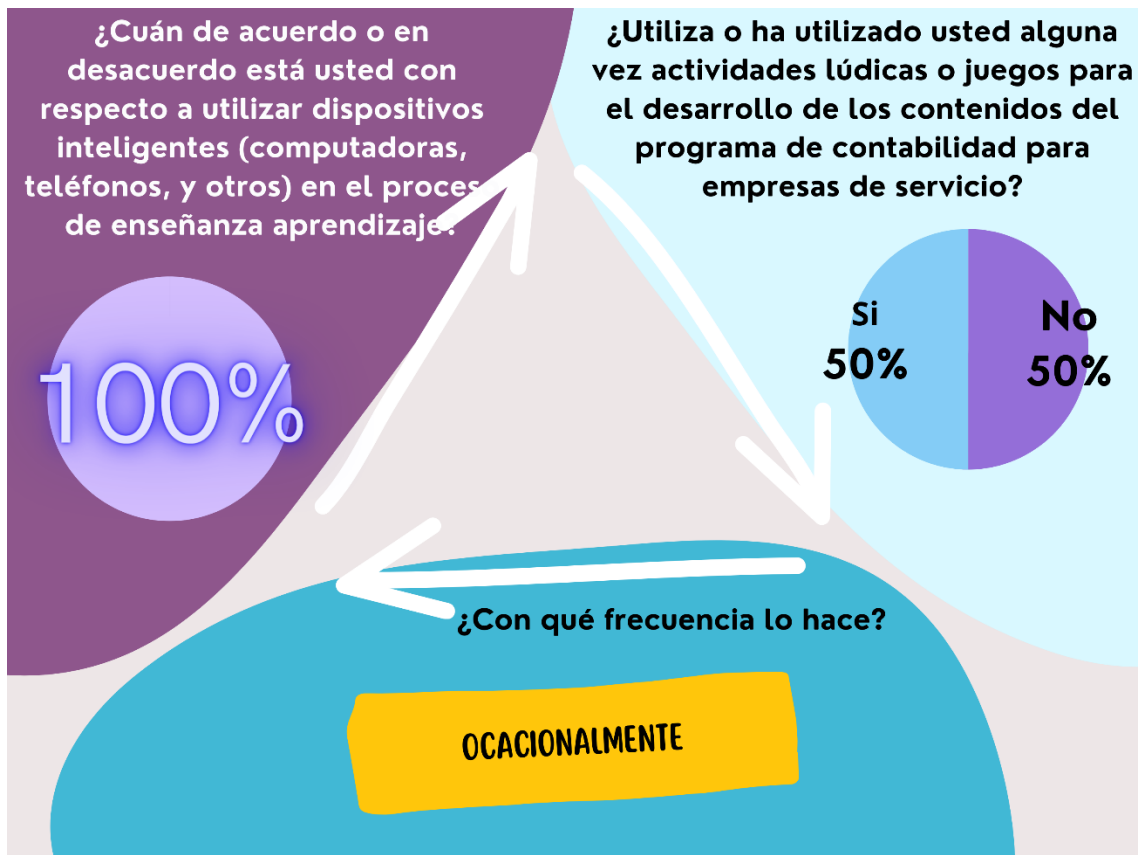
Ilustración 5. Años laborados y experiencia como docente



Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Una pregunta importante que se les planteó es si están de acuerdo o en desacuerdo con respecto a la utilización de dispositivos inteligentes como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, ante lo cual se muestra una total aceptación. Tal como se muestra en la ilustración seis, también se les consultó si han hecho uso de juegos o actividades lúdicas como apoyo para desarrollar los contenidos de contabilidad. Aquí un 50% de las entrevistadas afirman que sí utilizan este tipo actividades, pues valoran los juegos como colaboradores en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que utilizan ocupacionalmente estos procesos de enseñanza. Por otra parte, el restante 50% dice no utilizar juegos o actividades lúdicas en sus clases de contabilidad

Ilustración 6. Parecer y uso de dispositivos inteligentes



Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

En el contexto de la investigación se les consulta cuáles consideran que son las habilidades blandas y competencias que se deberían propiciar en una unidad de estudio de contabilidad. Las respuestas fueron habilidades como trabajo en equipo, análisis, logística, lectura, todas con gran relevancia y positivas, ampliando las habilidades y competencias blandas hacia el objetivo de la investigación, esto como se puede observar en la ilustración siete.

Ilustración 7. Habilidades blandas



Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Seguidamente se les cuestionó sobre si les gustaría hacer uso de la técnica de gamificación en la unidad de contabilidad y de qué manera le gustaría implementarla. Como se puede observar en la ilustración ocho, ambas personas se manifiestan de manera positiva, con respecto al cómo mencionan desde un juego para comprender las cuentas, juegos de mesa hasta un asocio de clasificación de cuentas.

También se les consultó si consideran que la gamificación utilizada constantemente puede mejorar el rendimiento académico del estudiante, ante esto hubo un 100% de respuestas positivas. Además, mencionan que opinan así porque es algo familiar y atractivo (para el estudiante) y que es una estrategia que hace un cambio

Ilustración 8. Gamificación

**¿Le gustaría utilizar la técnica de gamificación en la unidad de contabilidad de la especialidad? y si es así ¿Cómo le gustaría implementar esta técnica?**

Si. Tal vez haciendo un juego para que comprender las cuentas sea más interesante o atractivo. Juego de mesa donde tengan débitos o créditos y pierda quien quede en quiebra

Si me gustaría. Algún tipo de asocie para clasificar cuentas

**¿Considera usted que el uso constante de la gamificación como mediación didáctica mejora el rendimiento académico del aprendiente?**

**SI**

**100%**

**¿Por qué opina así?**

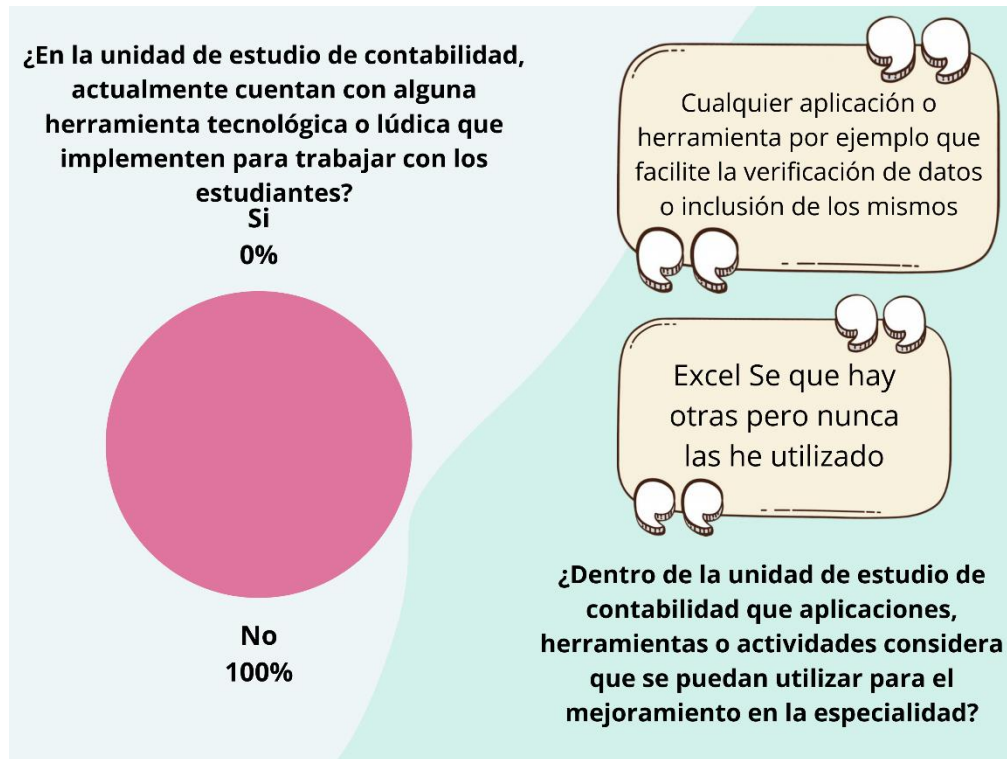
Es algo que les resulta familiar y atractivo

Es una estrategia más que hace un cambio a lo tradicional

Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Continuando con el proceso de investigación se preguntó si cuentan con alguna herramienta tecnológica o lúdica para trabajar la unidad de estudio. Tal y como se muestra en la ilustración nueve hay total negativa, igualmente, se pregunta si dentro de la unidad de estudio de contabilidad hay aplicaciones, herramientas o actividades que considere se pueden o deben utilizar para el mejoramiento de la especialidad en esta unidad de estudio, se muestran respuestas variadas, como Excel y otras que ayuden en la verificación de datos o inclusión de estos

Ilustración 9. Herramientas lúdicas o tecnológicas

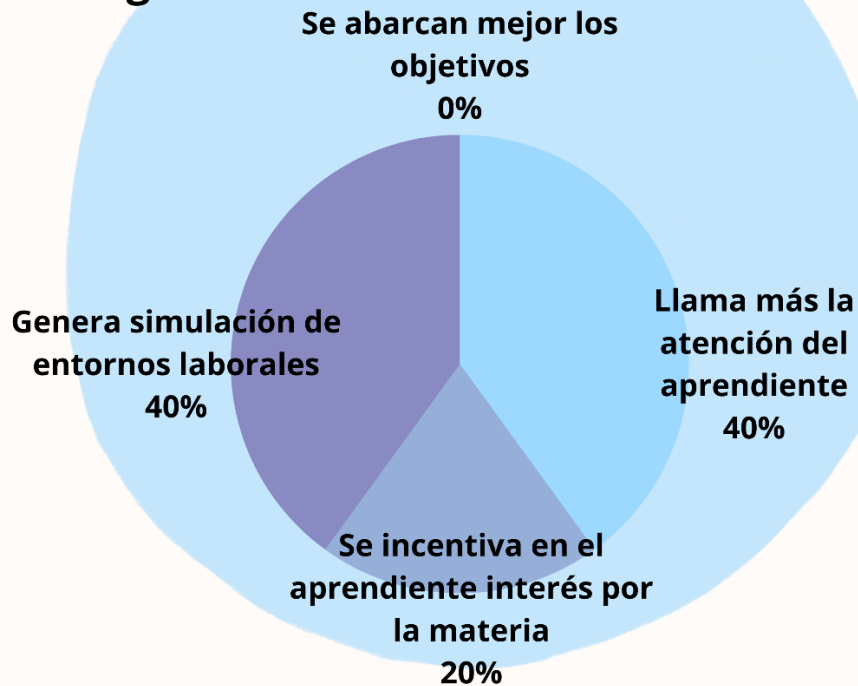


Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Al preguntar cuáles son los mayores beneficios que se pueden generar a través de la implementación del uso de la gamificación en la educación se señalan los siguientes, como se muestra en la ilustración diez, genera simulación de entornos laborales, llamar la atención del aprendiente, ambos en primera posición, seguido por incentivar en el aprendiente interés por la materia.

Ilustración 10. Beneficios de la gamificación

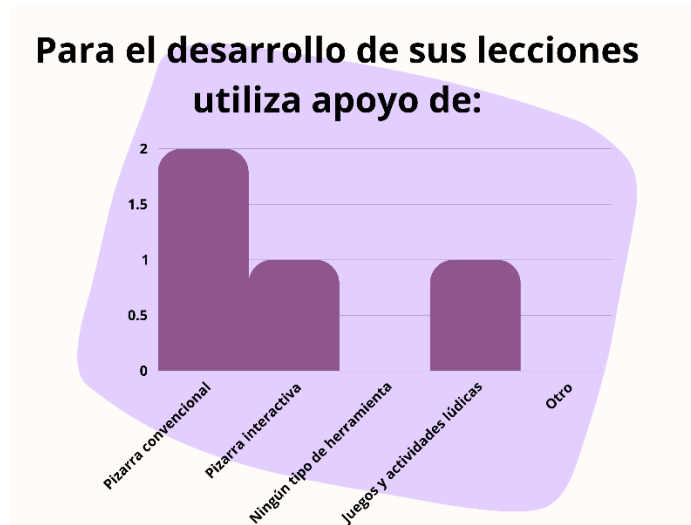
**¿Cuáles son los mayores beneficios que se pueden generar con la implementación del uso de la gamificación en la educación?**



Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Al indagar sobre los aspectos con que se cuentan para impartir las lecciones, se consultó en cuáles medios se apoya para el desarrollo de las lecciones. Como se puede ver en la ilustración once, se presenta que el medio más utilizado es la pizarra convencional, seguido de la pizarra interactiva y los juegos y actividades lúdicas.

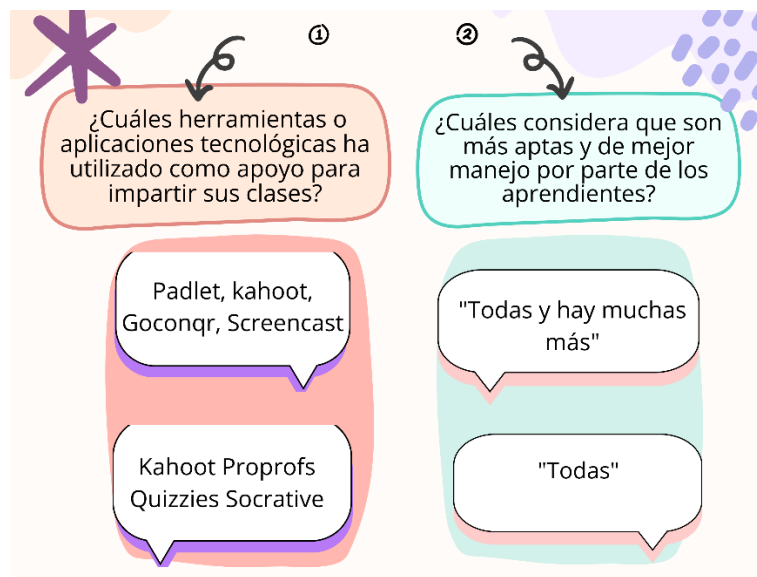
Ilustración 11. Herramientas



Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

Para finalizar el cuestionario se les preguntó cuáles herramientas o aplicaciones tecnológicas han utilizado como apoyo para sus lecciones. También se les preguntó cuáles considera que son más aptas y de mejor manejo por los estudiantes, como se puede observar en la ilustración doce, se mencionan múltiples aplicaciones y plataformas, siendo todas útiles.

Ilustración 12. Aplicaciones o herramientas tecnológicas

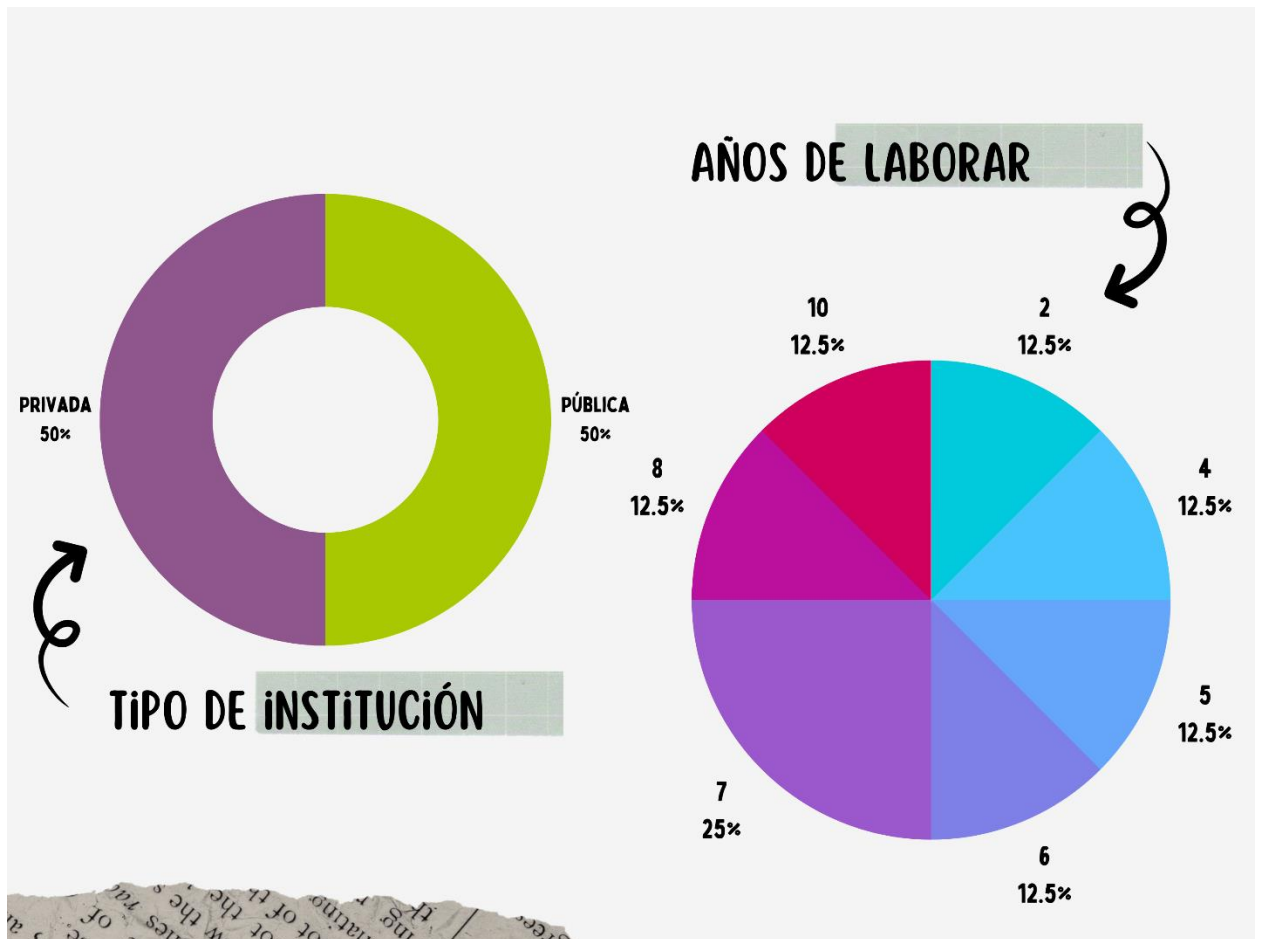


Fuente: Instrumento aplicado a docentes. Elaboración propia

## Instrumento 2. Entrevista a expertos

Parte importante de la investigación es la unidad didáctica que se plantea como uno de los resultados de este trabajo, por lo que se aplicó un cuestionario a personas expertas en el área contable o áreas afines. Este se aplicó a ocho personas, entre los 24 y los 30 años, como se puede observar en la ilustración trece, hay equidad en la cantidad de personas entrevistadas. En cuanto al sector en el que trabajan, con respecto a la cantidad de años laborados, varía entre los 2 a los 10 años, lo cual es beneficioso para la investigación, puesto que aporta perspectivas variadas

Ilustración 13. Datos encuestados



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Como primera pregunta formal se les preguntó cuáles consideran que pueden ser habilidades blandas (habilidades contables) que debería tener un futuro asistente contable. Como se puede ver en la ilustración catorce, se mencionan muchas habilidades, como habilidad numérica, transparencia, pensamiento crítico, autonomía, gestión del tiempo, adaptabilidad, entre otras muchas. Lo importante de resaltar es que todas son realmente validas e importantes para el mundo de los negocios.

Ilustración 14. Habilidades blandas



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Dentro de las interrogantes planteadas está ¿cuáles pueden ser las competencias contables que debe tener un futuro asistente contable? Entre las respuestas se pueden distinguir competencias como habilidades con las herramientas informáticas, conocimiento en las normas NIIF, manejo del idioma inglés, dominio del ciclo contable, y en repetidas ocasiones de menciona

el manejo de Microsoft Excel. Como queda claro al ver la ilustración quince, son muchas y variadas las competencias contables que los expertos consideran se deben poseer para desempeñarse de manera positiva en el ámbito contable.

Ilustración 15. Competencias contables



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Siguiendo con la misma línea se les consulta qué herramientas le brindó su educación profesional o técnica, para formar sus habilidades blandas y competencias y, si considera que estas fueron suficientes. Ante esto se presentan respuestas muy interesantes, puesto que se indica: "Fueron pocas las experiencias, la mayoría de estas herramientas me las brindo la experiencia mediante la prueba y error. No fueron suficientes en mi etapa más fuerte educativo ya que no se tocaba el tema como algo trascendental" contrastada por respuestas como: "En los

cursos universitarios se enseñaba sobre las habilidades blandas, los tipos que hay, su importancia” y “Clases, talleres y recursos. No me parece que fue suficiente, pero si una buena base” cuando se ve el contraste entre respuestas se deja en evidencia la evolución en la importancia que han tomado las habilidades blandas en la formación académica.

Asimismo, como se observa en la ilustración 16, dentro de las actividades que mencionan que les ayudó a desarrollar sus habilidades se mencionan talleres, clases universitarias, convivencias, proyectos de bien social y algo importante de resaltar, la prueba y error. Algo en lo que todos coinciden es que la formación académica si les brindó herramientas, aunque no fueron suficientes, es decir, se requiere de algo más que solo la formación académica.

*Ilustración 16. Desarrollo de habilidades*

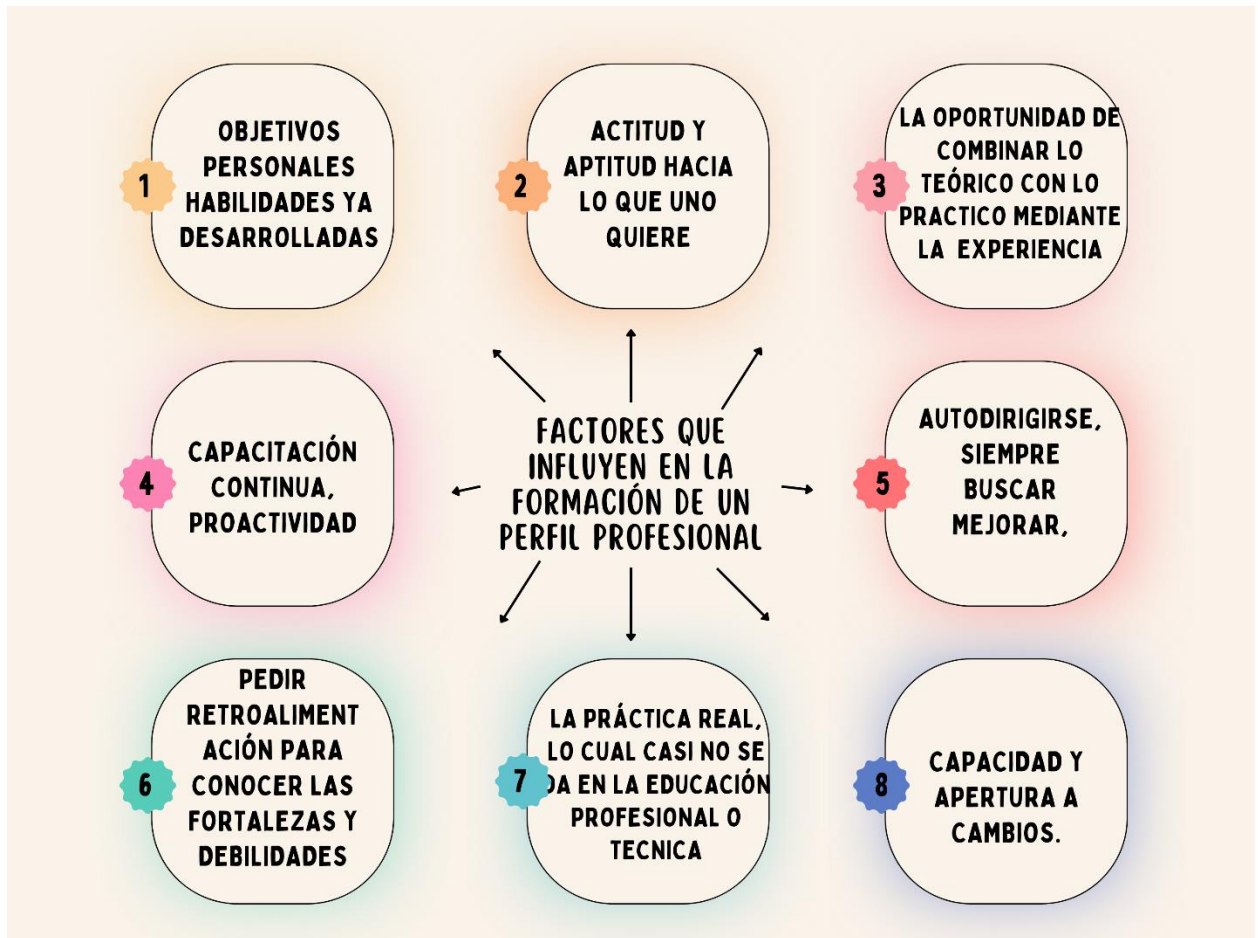


Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

La siguiente pregunta que se les planteó es cuáles consideran que son los principales factores que influyen en la formación de un perfil profesional. Como se observa en la ilustración 17, indican que factores como actitud y aptitud, los objetivos personales. Asimismo, indican la

importancia de la practica real y de poder combinar lo teórico con la experiencia. También se indican factores como la retroalimentación y la capacitación continua. Como se puede inferir, son muchos los factores que influyen en la formación de un buen perfil profesional.

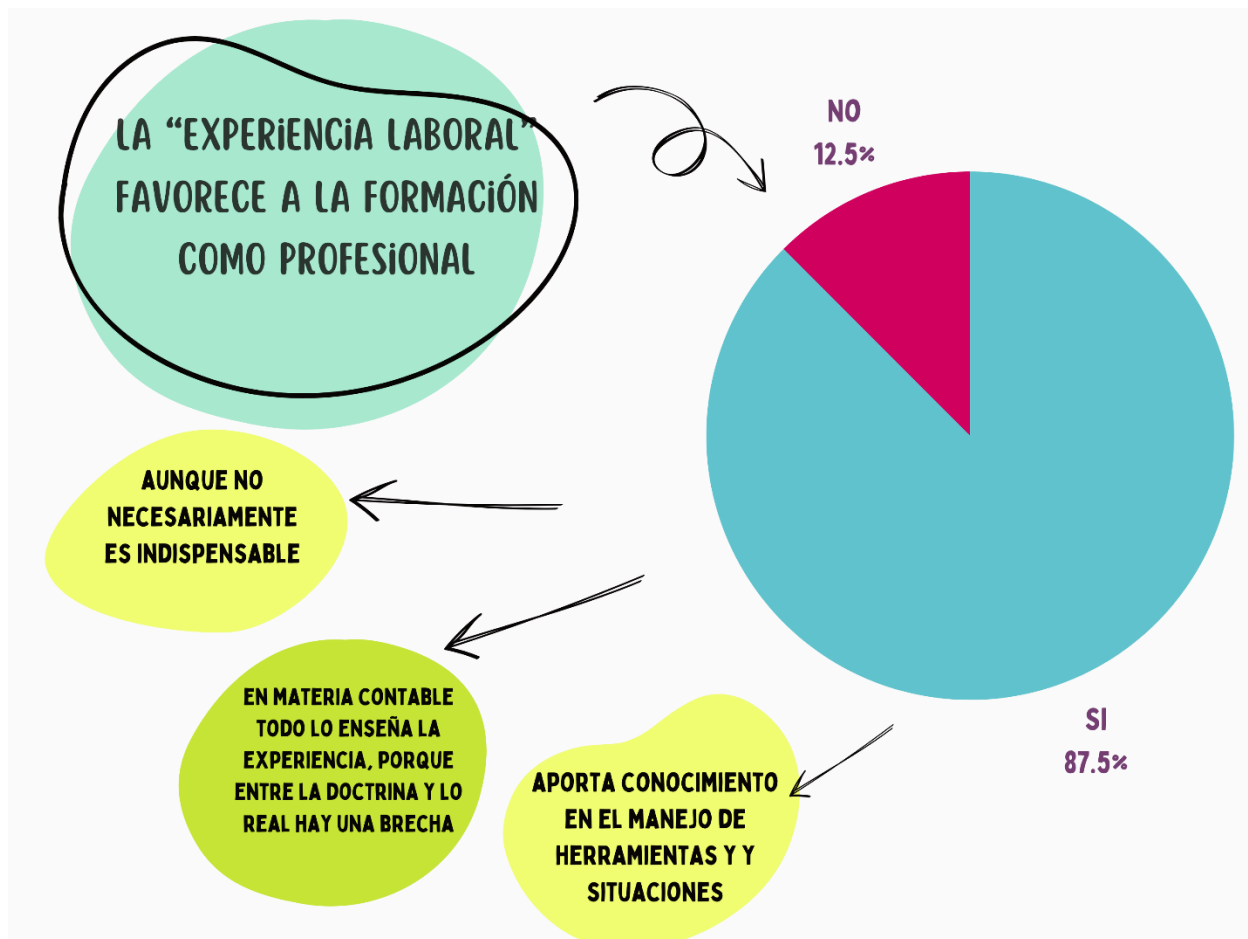
*Ilustración 17. Factores que influyen en la formación de un perfil profesional*



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Haciendo alusión al mismo tema, se les cuestionó si consideran que la experiencia laboral favorece a la formación profesional, como se puede ver en la ilustración 18, un 87.5% se manifiesta positivamente, añadiendo que esta aporta conocimiento en el manejo de herramientas y situaciones, así como que: “en materia contable todo lo enseña la experiencia, porque entre la doctrina y lo real hay una brecha”. Por otra parte, un 12.5% responde negativamente.

Ilustración 18. Experiencia laboral



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Con el fin de abordar un tema tan importante como lo son las habilidades blandas y las competencias del siglo XXI, se les planteó la pregunta: ¿Qué entiende como "Habilidades blandas y competencias del siglo XXI"?, ante esto se encuentran respuestas como se observan en la ilustración 19, que son habilidades necesarias en todas las intervenciones. no solo en el ámbito profesional, también mencionan que son las relacionadas con la inteligencia emocional. Dentro de todas las respuestas se puede inferir que estas habilidades son intangibles, necesarias para poder ser un buen profesional y están relacionadas con la parte más allá de la formación académica.

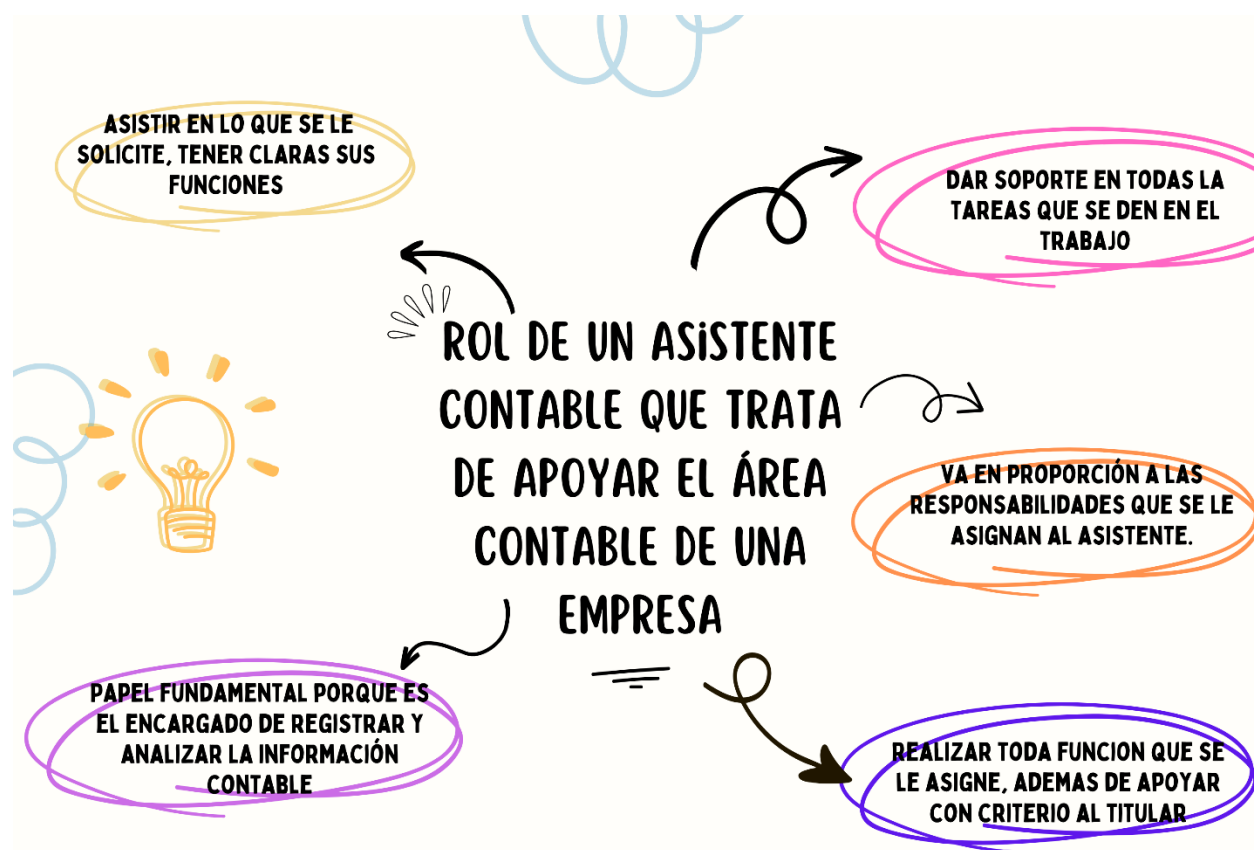
Ilustración 19. Habilidades blandas y competencias del siglo XXI



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Al continuar con la investigación, surge la interrogante sobre cuál consideran que es el rol de un asistente contable que trata de apoyar el área contable de una empresa. Como se evidencia en la ilustración 20, se destaca que su función implica proporcionar apoyo integral en todas las tareas pertinentes, siempre en consonancia con las responsabilidades asignadas, así como asistir en lo que se le solicite. Como se puede constatar, este papel desempeña una función de gran relevancia dentro de las organizaciones.

Ilustración 20. Rol de un asistente contable



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

La siguiente pregunta fue formulada con la intención de conocer cómo se puede diversificar la profesión contable dentro de una empresa. En este caso, tal como se evidencia en la ilustración 21, se reciben respuestas relacionadas con posibles áreas de especialización o campos de estudio adicionales que podrían contribuir a un mejor desempeño, las respuestas indican que la diversificación puede lograrse mediante la adquisición de habilidades especializadas, como la tributación, así como la expansión hacia áreas relacionadas como la administración y las finanzas. Estos enfoques podrían brindar a los profesionales en contabilidad la capacidad de desempeñar un papel más amplio y estratégico en el entorno empresarial.

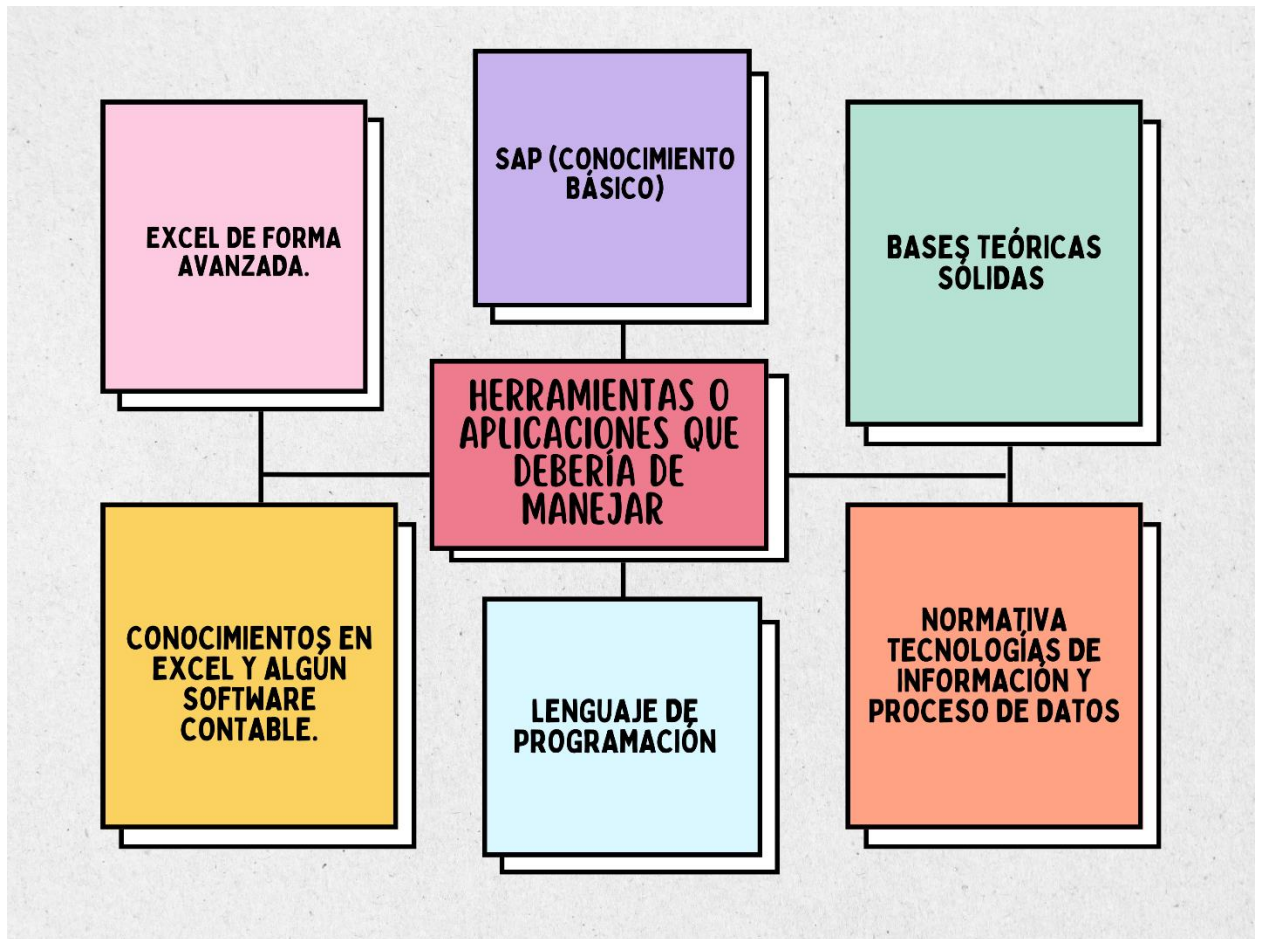
Ilustración 21. Diversificación de la profesión contable



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Siguiendo con el proceso de investigación se les pregunta sobre las herramientas o aplicaciones que debería de manejar un aspirante a colaborador para ser un buen candidato para una empresa, Las respuestas muestran que se debe tener conocimientos en SAP, en normativas tecnológicas de información y proceso de datos, softwares contables, y como se muestra en la ilustración 22, coinciden en que se debe contar con conocimientos en Excel.

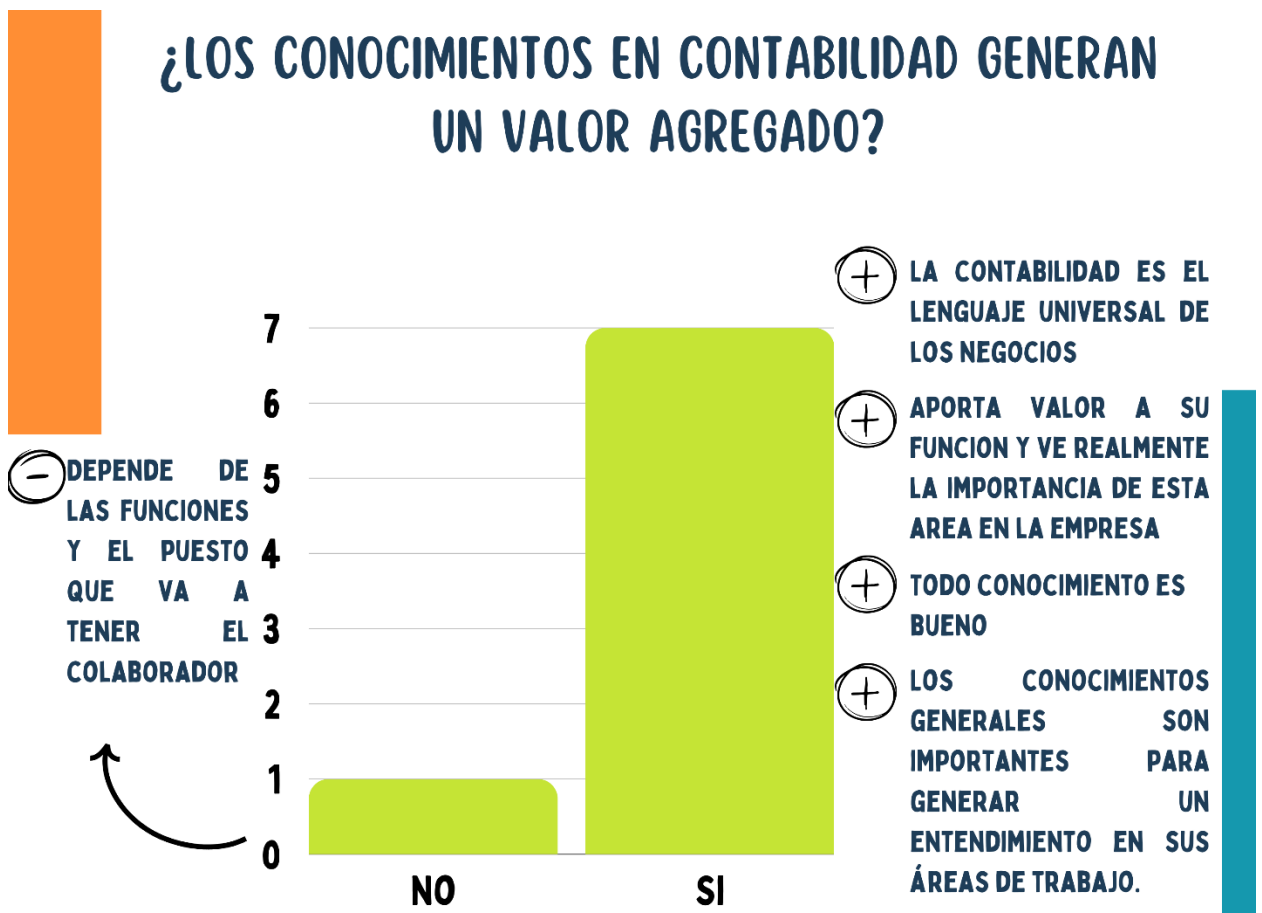
Ilustración 22. Herramientas o aplicaciones que se deberían manejar



Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

Para finalizar, se les preguntó si consideran que el tener conocimientos en contabilidad genera un valor agregado en un colaborador, como se puede observar en la ilustración 23, siete personas responden positivamente, agregando comentarios como: “la contabilidad es el lenguaje universal de los negocios”, “aporta valor a su función”, “Todo conocimiento es bueno”. De todas las respuestas se puede inferir, que la contabilidad es parte de toda organización, tener conocimientos en esta área ayudan a comprender el funcionamiento del mundo de los negocios.

Ilustración 23. Conocimiento en contabilidad como valor agregado



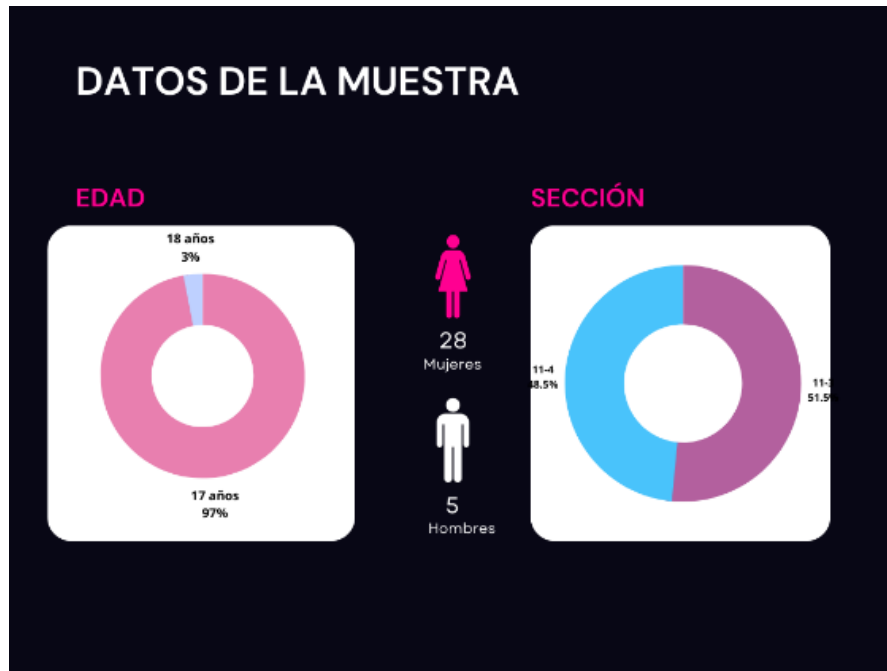
Fuente: Instrumento aplicado a expertos. Elaboración propia

### Instrumentos 3. Guía cuestionario a estudiantes

Como parte del proceso de obtención de información se aplicó un cuestionario a la población de estudio, esto con el fin de adquirir información válida con respecto al parecer del estudiantado hacia el uso de la gamificación como apoyo en las lecciones de contabilidad

Tal como se evidencia en la ilustración 24 se aplicó este instrumento se aplicó a una población de 33 personas, conformadas por 28 mujeres y 5 hombres, todos, estudiantes de la especialidad de ejecutivo para centros de servicio del Colegio Técnico Profesional Inyu Las Cañas.

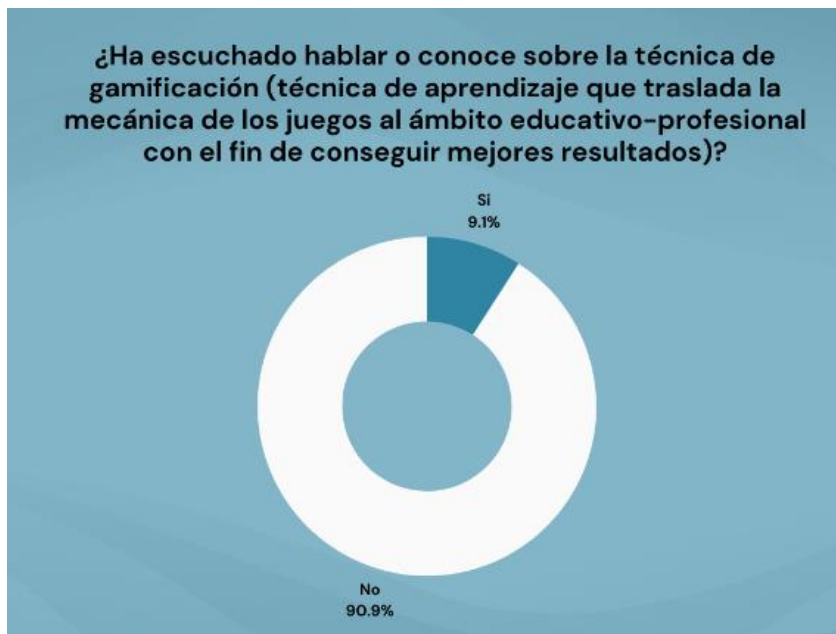
Ilustración 24. Datos de la muestra



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Al consultar al estudiantado si conoce o a escuchado hablar sobre la técnica de gamificación, tal como se observa en la ilustración 24 solamente un 9.1% conoce sobre este término, contrastado por un 90.9% que lo desconoce. Esto muestra que es una técnica que podría no ser tan utilizada en los recintos educativos

Ilustración 25. Técnica de la gamificación

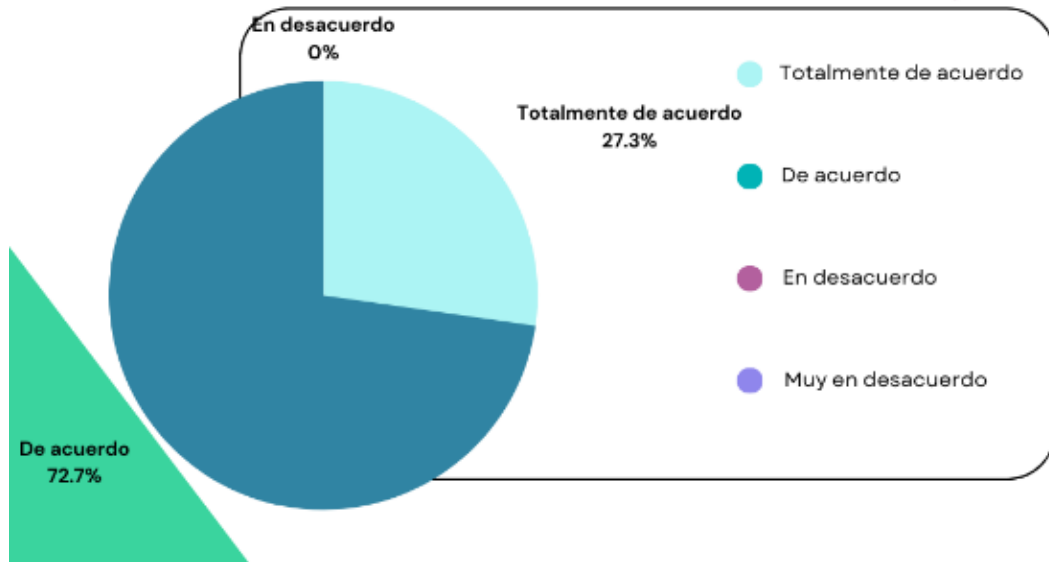


Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Tras una explicación de lo que es esta técnica, se les consultó si están de acuerdo en que se desarrollen actividades lúdicas o algún otro tipo de actividades en las que puedan interactuar con sus pares y con el docente, esto para el desarrollo específico de las lecciones de contabilidad. Como se muestra en la ilustración 26, la mayoría manifiesta estar de acuerdo y totalmente de acuerdo, representado por un 72.7% y un 27.3% respectivamente, asimismo no hay nadie que opine de manera negativa con respecto a esto.

Ilustración 26. Gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje

**Conociendo que es la gamificación, ¿Está de acuerdo en que se desarrollen actividades lúdicas (juegos) o actividades interactivas como apoyo, para sus lecciones de contabilidad dentro de la especialidad?**



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Como cuarta interrogante se planteó si las docentes de ejecutivo aplican herramientas lúdicas o de gamificación dentro de las aulas. Como se muestra en la ilustración 27, más de la mitad de los estudiantes afirman que no se utilizan actividades lúdicas durante las lecciones de contabilidad.

Ilustración 27. Utilización de la gamificación

**¿Las profesoras de Ejecutivo aplican la gamificación o juegos en el aula para aprender sobre los temas de contabilidad?**



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Asimismo, se les consultó a los estudiantes cuáles actividades utilizan los docentes para impartir las clases de contabilidad. Tal como se muestra en la ilustración 28, han utilizado actividades lúdicas como un “contabingo” y otras tradicionales, como la resolución de asientos. Si bien se evidencia que las docentes han intentado variar las actividades no han sido muchas.

Ilustración 28. Actividades utilizadas en clases



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Cuando se les pregunta con cuáles temas se identifican más, el estudiantado menciona temas como activos y pasivos, balances, ciclo contable. Asimismo, como no sé y ninguno, esto lo único que deja de manifiesto es la variedad de estudiantes y sus diferentes habilidades y afinidades, tal como se muestra en la ilustración 29.

Ilustración 29. Identificación con temas de contabilidad

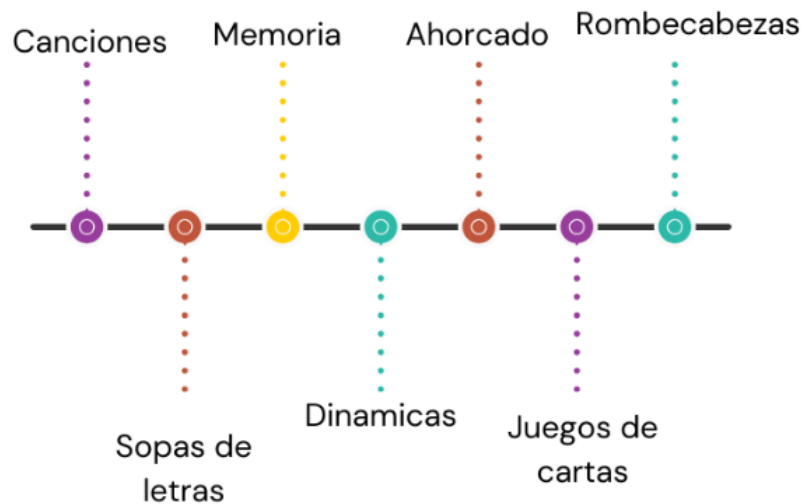


Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Con el fin de abordar las inquietudes planteadas y darles sentido a las preferencias de los estudiantes, se les consulta sobre los juegos o actividades que les gustaría llevar a cabo para reforzar los temas que les interesan. En la ilustración 30 se presentan las diversas actividades propuestas por los estudiantes, como canciones, el juego del ahorcado, juegos de cartas, sopas de letras, entre otras. Estas actividades se pueden adaptar de manera sencilla a los contenidos de la materia y tienen el potencial de estimular el interés de los estudiantes por la misma

Ilustración 30. Juegos o actividades mejor recibidas

**Con respecto a la respuesta anterior,  
¿Qué juegos o actividades le gustaría  
realizar, para aquellos temas mencionados  
con los que se identifica más?**



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Como se muestra en la ilustración 31, se les preguntó si consideran que la gamificación o los juegos son herramientas útiles que funcionen para comprender los temas de la unidad de estudio de contabilidad. Ante esto, la totalidad de los encuestados respondieron de manera afirmativa, demostrando la apertura que tiene la población joven a aprender por medio de juegos o actividades interactivas

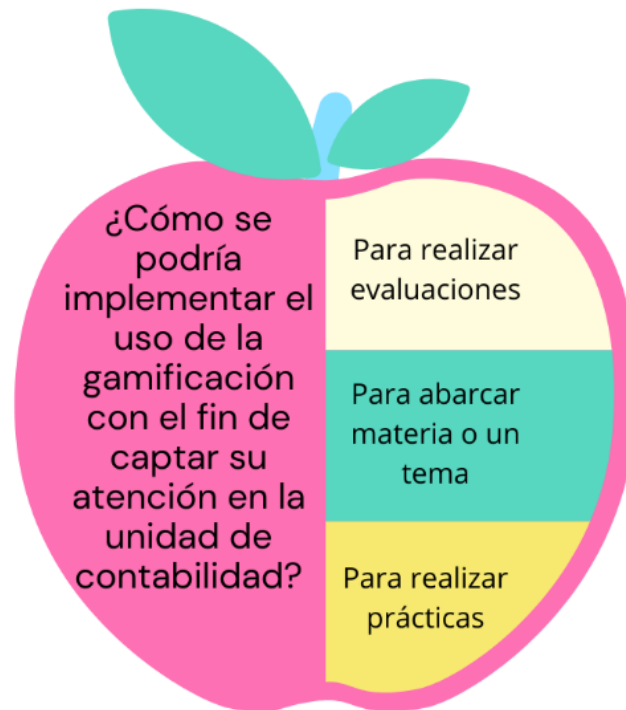
*Ilustración 31. La gamificación facilita la comprensión*



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Dentro de los planteamientos hechos a los estudiantes se les preguntó cómo se podría implementar el uso de la gamificación con el fin de captar su atención en la unidad de contabilidad. Como se presenta en la ilustración 32, brindan respuestas como: realizar evaluaciones, abarcar materia, realizar prácticas. Todas respuestas muy válidas, puesto que es una herramienta que si se sabe utilizar puede ser un gran aliado en el proceso de enseñanza aprendizaje

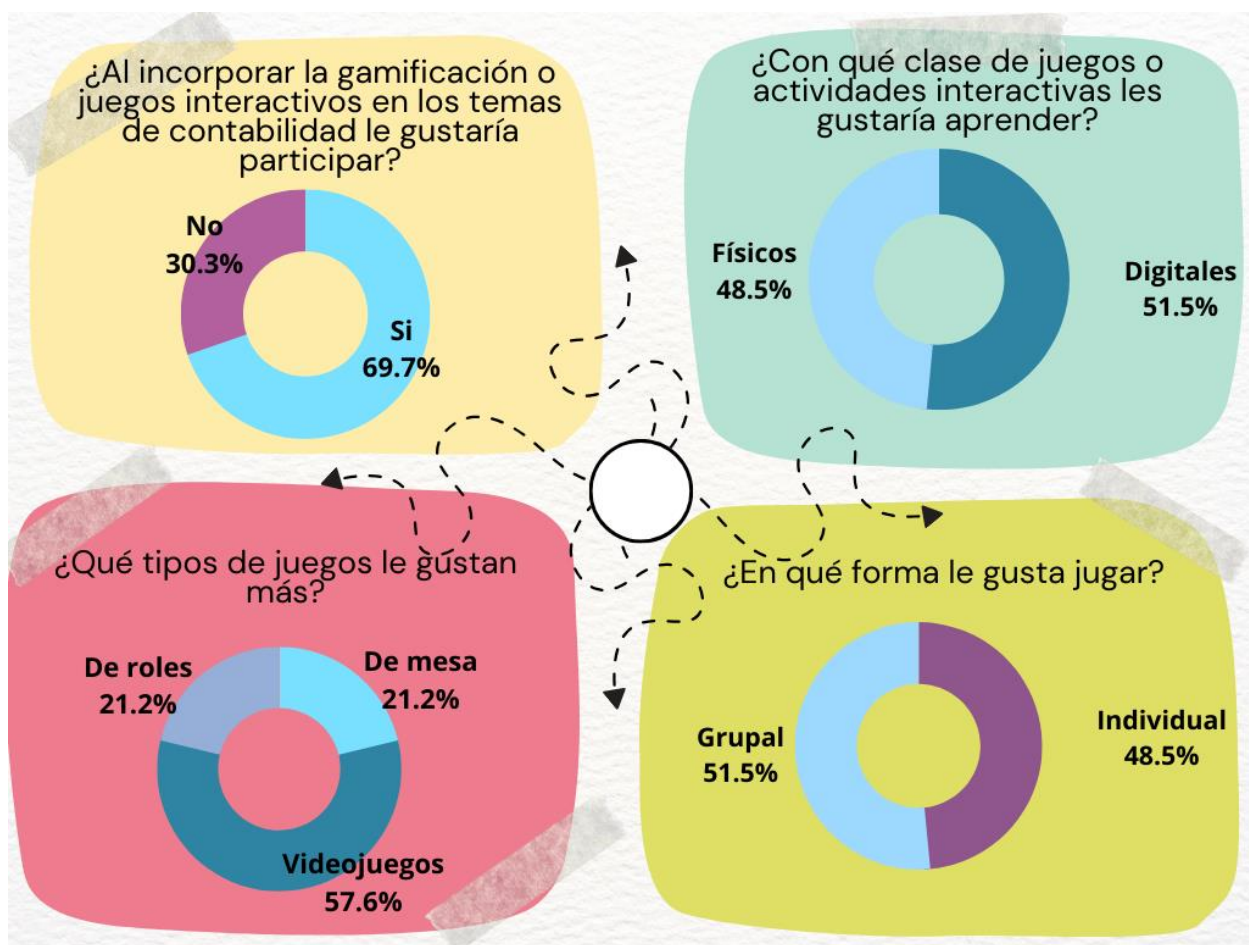
Ilustración 32. Uso de la gamificación



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Al consultar a la población entrevistada sobre su interés en participar en juegos de gamificación o actividades interactivas en el contexto de la materia de **contabilidad**, como se observa en la ilustración 33 la mayoría respondió de manera afirmativa. Asimismo, responden que prefieren los juegos digitales antes que los físicos, en cuanto a la clase de juegos que prefieren sobresalen los videojuegos y de manera igualitaria se presentan los juegos de roles y los de mesa. De igual modo, se les consultó si prefieren jugar de manera individual o grupal, ante esto la mayoría responde que prefiere participar de manera grupal.

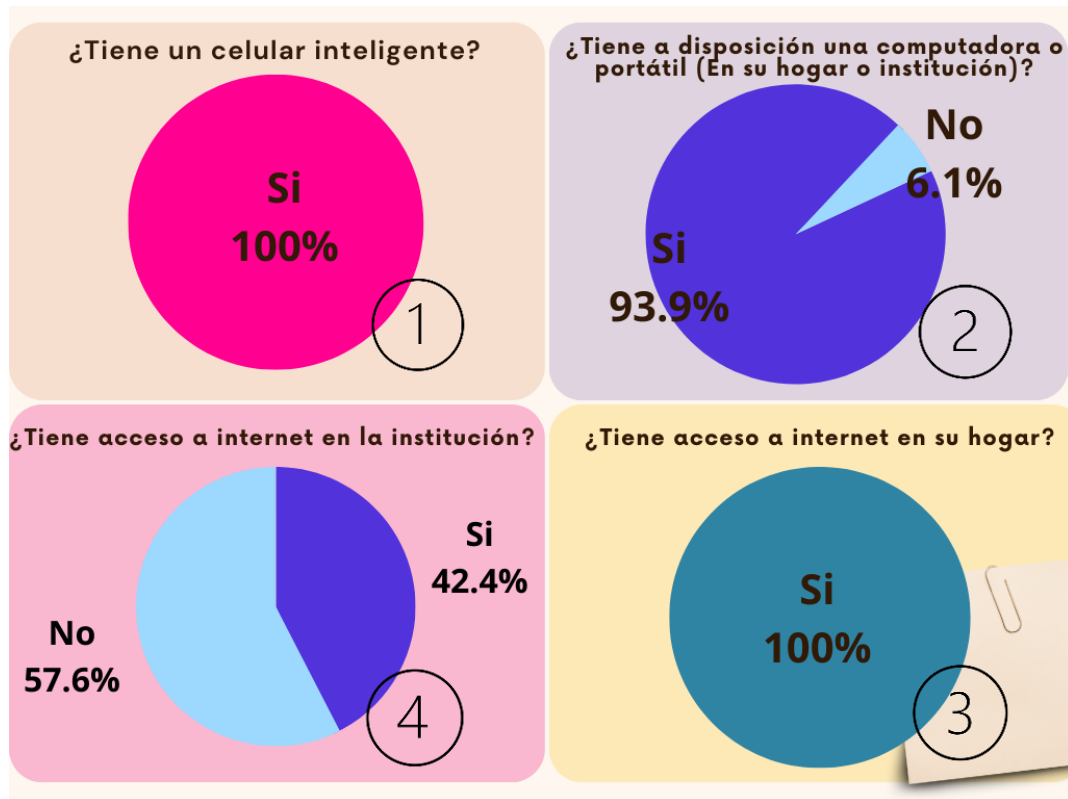
Ilustración 33. Juegos o actividades interactivas



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Como se puede observar en la ilustración 34 todos los entrevistados cuentan con un celular inteligente, lo cual es algo que facilitaría la implementación de la gamificación dentro del aula. También se les preguntó si tienen a disposición una computadora de cualquier clase, a esto el 93.9% responde de manera afirmativa, contando la totalidad con internet en sus hogares, aunque no así en la institución de estudio, como se muestra en la gráfica solo un 42.4% cuenta con internet en esta última

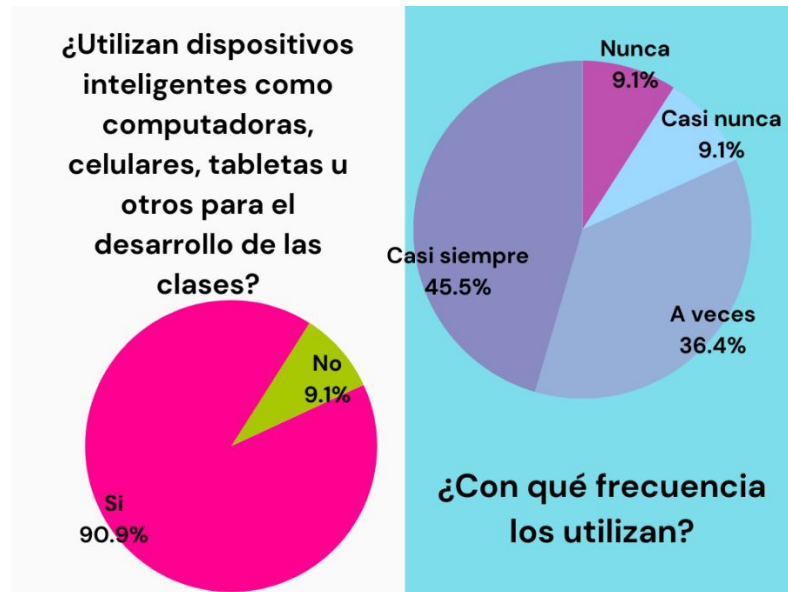
Ilustración 34. Dispositivos inteligentes e internet



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

En la ilustración 35 se puede observar que la mayoría, representada por un 90.9%, ha utilizado algún dispositivo inteligente para el desarrollo de otras clases. Asimismo, la frecuencia con que lo hacen es alta, puesto que la mayoría indica que casi siempre y a veces, representados con un 45.5% y un 36.4% respectivamente, utilizan esta clase de dispositivos.

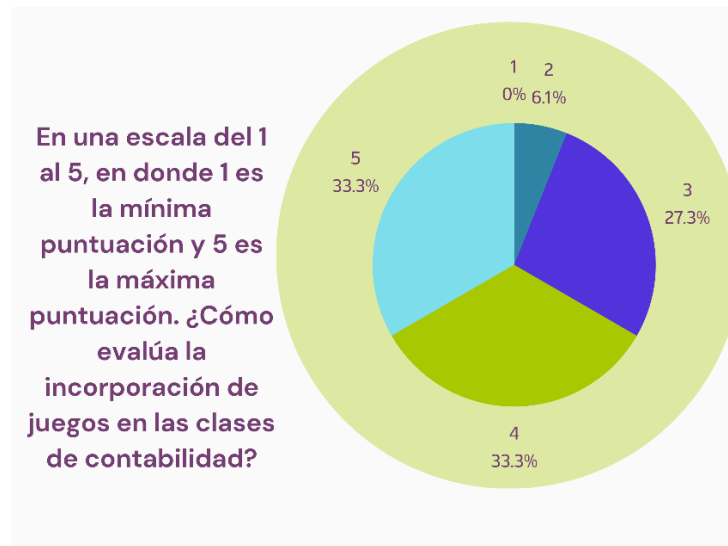
Ilustración 35. Dispositivos inteligentes



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

La siguiente pregunta fue ¿Cómo evalúa la incorporación de juegos en las clases de contabilidad? Esto se les planteó a los estudiantes entrevistados, como se observa en la ilustración 36. La mayoría lo evalúa de manera positiva, puesto que en una escala de 1 a 5, donde 1 es la puntuación mínima y 5 la máxima, la mayoría señala 4 y 5 en un 33.3%.

Ilustración 36. Incorporación de juegos en la clase de contabilidad



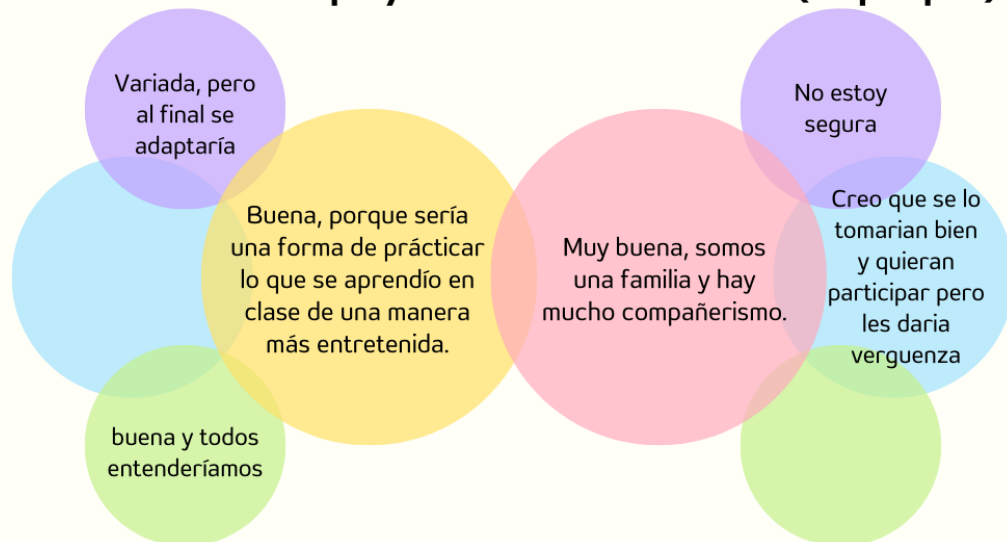
Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia

Para finalizar, se les preguntó cuál creen que sería la actitud de sus compañeros ante el uso de juegos o actividades lúdicas durante las lecciones. Dentro de las respuestas de la ilustración 37, se pueden resaltar algunas, tales como:

- *variada, pero al final se adaptaría.*
- *buena, porque sería una forma de practicar lo que se aprendió en clase de una manera más entretenida.*
- *Creo que se lo tomarían bien... pero les daría vergüenza.*
- Como se puede apreciar hay algunas pequeñas dudas, sin embargo, siempre prevalece el hecho de que es bien aceptado

*Ilustración 37. Juegos como apoyo a las lecciones*

### **A partir de su opinión ¿Cuál sería la actitud de sus compañeros ante el uso de juegos o actividades lúdicas como apoyo en las lecciones? (Explique)**



Fuente: Instrumento aplicado a aprendientes. Elaboración propia



## **Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones**

## Conclusiones

En base a la investigación realizada se logra concluir que:

1. Los docentes de la especialidad aplican diferentes tipos de mediación didáctica, siendo la más común la exposición oral. Sin embargo, también se utilizan otros tipos de mediación, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas o el aprendizaje basado en proyectos. Estos tipos de mediación pueden ser más efectivos para el aprendizaje de los estudiantes, ya que promueven la constante participación y la construcción de conocimiento.

En este sentido, la investigación encuentra que los estudiantes que reciben una enseñanza basada en la gamificación presentan un mayor desarrollo de habilidades y competencias en el área contable. Esto se debe a que la gamificación fomenta la constante participación de los estudiantes, así como la resolución de problemas y la colaboración.

2. Los estudiantes de la especialidad presentan habilidades y competencias básicas en el área contable, pero requieren desarrollarlas de manera más integral. Estas habilidades y competencias incluyen habilidades blandas, como el trabajo en equipo, el análisis, la logística y la lectura.

Es por esto por lo que, la investigación propone estrategias para el desarrollo de estas habilidades y competencias. Estas estrategias podrían incluir la implementación de actividades lúdicas y gamificadas, así como la colaboración con empresas del sector

3. La técnica de gamificación puede brindar aportes didácticos significativos al aprendiz de undécimo año de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela. Estos aportes se relacionan con el aumento de la motivación, la participación, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

4. Las estrategias metodológicas, pedagógicas que se apliquen a la técnica de gamificación deben ser diseñadas de manera específica para la unidad de estudio de

Contabilidad para empresas de servicios del Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas. Estas estrategias deben tener en cuenta las características de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y los contenidos de la unidad

## Recomendaciones

La educación es un proceso fundamental para el desarrollo personal y profesional de las personas. En el caso de la educación contable, es importante que los estudiantes desarrollen las habilidades y competencias necesarias para desempeñarse de manera efectiva en el mundo laboral.

En el presente estudio, se analizaron los resultados de una investigación sobre la enseñanza de la contabilidad en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas. Con base en esto se recomienda:

1. Ampliar el uso de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad, ya que es una herramienta efectiva para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, así como para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.
2. Fortalecer el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes, ya que son fundamentales para el desempeño profesional en el área contable.
3. Realizar más investigaciones sobre los aportes didácticos de la técnica de gamificación en la educación contable, ya que estas investigaciones podrían ayudar a desarrollar estrategias más efectivas para el uso de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad.
4. Incorporar actividades gamificadas para el aprendizaje de los conceptos básicos de la contabilidad, así como para el desarrollo de habilidades blandas y el aprendizaje de temas específicos de la unidad de estudio. Estas actividades podrían ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades y competencias necesarias para el desempeño profesional en el área contable.

## Referencias

- Arias, F. G. (2006). *Mitos y errores en la elaboración de tesis y proyectos de investigación* EPISTEME, C.A.
- Barrantes C, A. (5 de mayo de 2021). 'Gamificar' las aulas: una forma de innovar y motivar el aprendizaje. *La Nación*. <https://www.nacion.com/blogs/cambio-educativo/gamificar-las-aulas-una-forma-de-innovar-y-motivar/7HDYTF6UQJG5HEL2N6FPSNBAIQ/story/>
- Barrantes, E. R (2014). *Investigación, un camino al conocimiento. Enfoque Cuantitativo y Cualitativo*. EUNED.
- Belmira, M. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del enfoque ambiental estudio de caso de un docente del área de ciencia, tecnología y ambiente de una institución educativa pública*. [Tesis grado]. Pontificia Universidad Católica Del Perú. <https://www.proquest.com/docview/2416914364/B345F838CD814C41PQ/10?accountid=162647>
- Colomo Magaña, E., Sánchez Rivas, E., Ruiz Palmero, J. y Sánchez Rodríguez, José. (2020). *La tecnología como eje del cambio metodológico*. UMA Editorial. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19862>
- Chiva Bartoll, Ó., Gil Gómez, J., & Lafuente Barandarin, A. (2015). Innovación pedagógica en la asignatura "actividad físico-deportiva y salud". *Revista Digital De Educación Física*, ((32)66-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5381928> .
- Delgado Echeverría, J. (2008). Validación: Construcción de un concepto de teoría general del derecho. *DOXA, Cuadernos de Filosofía del Derecho*. 31), 643-660.
- Díaz Muñoz, Gustavo. (2020). Metodología del estudio piloto. *Revista chilena de radiología*, 26(3), 100-104. doi:10.4067/S0717-93082020000300100
- Espinosa Ríos, Edgar Andrés. (2016). La reflexión y la mediación didáctica como parte fundamental en la enseñanza de las ciencias: un caso particular en los procesos de formación docente. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (40), 175-209. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-38142016000200007&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-38142016000200007&lng=en&tlng=es).
- Fardella, C. & Carvajal, F. (2018). Los estudios sociales de la práctica y la práctica como unidad de estudio. *Psicoperspectivas*, 17(1), 1-12.
- García M, C. & Martín P, M. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en la educación superior: propuesta de un modelo de análisis. *Revista española de pedagogía*, 79 (279), 341-361.
- Gómez Gamero, María E. (2019).. Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *DIVULGARE Boletín Científico De La Escuela Superior De Actopan* 6(11). <https://doi.org/10.29057/esa.v6i11.3760>
- González, C. (13 de mayo de 2014). Estrategias de gamificación aplicadas a la educación y la salud [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=f-q3jz5ukVI>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill.
- Jiménez Palmero, D. (2019). *La Gamificación en la enseñanza de español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas*. [Tesis Doctoral Inédita]. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- López, L. E. P., Guevara, L. G. G., López, A. R., & Hernández, M. F. V. (2020) Biopedagogía. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2020/02/biopedagogoc3ada.pdf>
- Maggio, Mariana Habilidades del siglo XXI: cuando el futuro es hoy : documento básico, XIII Foro Latinoamericano de Educación / Mariana Maggio. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Santillana, 2018. 90 p.; 15 x 21 cm. - (Fundación Santillana)

Maldonado, D. (2020). Teorías subjetivas de tutores pares acerca de la evaluación de los aprendizajes en un contexto de inclusión a la educación superior. ProQuest Dissertations Publishing.

<https://www.proquest.com/docview/2515793463/5AB95AE8FD584AADPQ/1?accountid=162647>

Mallitasig Sangucho, A., & Freire Aillón, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5 (3) 164-181.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>

MEP. (2020). *Programa de estudio Especialidad Técnica Contabilidad Nivel Décimo* [Ebook] (p. 54).

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/contabilidad-10.pdf>

Moreno de Diezmas, E., Marquès Graells, P. (2016). La mejora del aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y de la implantación del currículo bimodal. *Multiárea. Revista de didáctica*, (7) 7-30. <https://doi.org/10.18239/mard.v0i7.692>

Osuna Zabaleta, J., Sánchez Espinosa, M., Jara Ochoa, J., Villalba Góngora, J., Quiroga Rojas, D. (2020).. La gamificación como un aliado pedagógico en los procesos académicos de los programas universitarios. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informaçã* (7) 257-267.

<https://www.proquest.com/docview/2483101642/fulltext/73F1D48B2C1D4C4CPQ/2?accountid=162647>

Padilla Muñoz, A. (2017). Implementación de estrategias pedagógicas para la enseñanza del “Seminario de Discapacidad y Derechos Humanos” en la Facultad de Jurisprudencia. In L. Trigos-Carrillo, C. I. Carreño, C. I. García, & I. Álvarez (Eds.), *Innovación y prácticas pedagógicas en la educación superior: Perspectivas teóricas, investigación y experiencias* (1 ed., pp. 139–152). Editorial Universidad del Rosario. <http://www.istor.org/stable/j.ctv11wjpj.12>

Paredes Otero, G. y Sánchez-Gey Valenzuela, N. (Coords.) (2021). De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales. Dykinson S.L.

Peláez Cárdenas, D. (2017). Mi experiencia como maestra en formación en la construcción y aplicación de una unidad didáctica. *Bio-Grafía: Escritos Sobre La Biología Y Su Enseñanza*, (1), 257-264. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=729796>

Penroz Maldonado, D. (2020). Teorías subjetivas de tutores pares acerca de la evaluación de los aprendizajes en un contexto de inclusión a la educación. [Tesis de maestría]. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/50025>

Peña Maldonado, W., & Cortés Dussán, G. (2013). Desarrollo, sistematización e implementación de una unidad didáctica, desde la práctica pedagógica. *Bio-Grafía: Escritos Sobre La Biología Y Su Enseñanza*, (1), 877-884. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7170039>

Pérez, F. G., & Castillo, D. P. (1999). *Mediación Pedagógica*. [https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2020/02/7-mediacion\\_pedagogica.pdf](https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2020/02/7-mediacion_pedagogica.pdf)

Pisabarro Marrón, A., Vivaracho Pascual C. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. Recuperado

de <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/125482>

Rincón Sotoa, C., Solano Rodríguez, O. & Lemos de la Cruz, J. (30 de noviembre de 2020). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad. *Revista Academia y Virtualidad*, 14 (1), 117-131. <https://dialnet-unirioja.es.ezproxy.utn.ac.cr/servlet/articulo?codigo=7959917>

Ríos, E. A. E., & Arias, A. Z. A. (2020). LA MEDIACIÓN DIDÁCTICA: UNA NECESIDAD EDUCATIVA. In *Mediación didáctica: Un reto para la formación docente* (1st ed., pp. 15–30). Universidad del Valle. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1k03nmv.4>

Roa C, G., Martínez C., & Acosta, J. (14 noviembre del 2017). La ética profesional. *Columbia*. <https://www.columbia.edu/py/institucional/revista-cientifica/articulos-de-revision/869->

[la-etica-profesional#:~:text=La%20%C3%A9tica%20profesional%20establece%20c%C3%B3mo,resulta%20bien%20para%20los%20clientes.](#)

Rodriguez Siu, Jenny Liliana, Rodríguez Salazar, Raúl Eduardo, & Fuerte Montaña, Leonardo. (2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1038>

Roncancio García, Ángel D., Mira Alvarado, G. E., & Muñoz Murcia, N. M. (2017). Las competencias en la formación del profesional contable: una revisión de las posturas institucionales y educativas en Colombia. *Revista Facultad De Ciencias Económicas*, 25(2), 83-103. <https://doi.org/10.18359/rfce.3070>

Ruiz Limon, R. (2006). *Historia de la ciencia y el método científico*. Eumed. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2007b/283/66.htm>

Sáez López, J. & Ruiz Ruiz, J. (2012). Estrategias metodológicas, aprendizaje colaborativo y TIC: un caso en la Escuela Complutense Latinoamericana. Recuperado de <https://www.proquest.com/docview/1034603513/fulltextPDF/BBE9B4DC57AC4C6BPQ/1?accountid=162647>

Salazar J, E., Alvarez A, L., Cardona P, J. & Legarda L, L. (2019). Las competencias y el desempeño laboral del contador público de la Universidad de Antioquia. *Contaduría Universidad de Antioquia*. (75), 85-113. doi:10.17533/udea.rc.n75a04.

Tamayo, T. M. (2003). El proceso de la investigación científica LIMUSA S.A. [https://www.academia.edu/13603028/El\\_Proceso\\_de\\_la\\_Investigacion\\_Cientifica\\_4\\_ED\\_Mario\\_Tamayo\\_Tamayo#:~:text=LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%3%8DFICA%20La%20investigaci%C3%B3n,corregir%20o%20aplicar%20el%20conocimiento.](https://www.academia.edu/13603028/El_Proceso_de_la_Investigacion_Cientifica_4_ED_Mario_Tamayo_Tamayo#:~:text=LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%3%8DFICA%20La%20investigaci%C3%B3n,corregir%20o%20aplicar%20el%20conocimiento.)

Teixes Argilés, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Universitat Oberta de Catalunya. <https://www-digitaliapublishing-com.ezproxy.utn.ac.cr/a/34552>

Villegas Yagual, F. E., Borja Salinas, E. I., & Icaza Rivera, D. P. (2015). Competencias y habilidades desarrolladas en los estudiantes de contabilidad y auditoría: diagnóstico a la Universidad Estatal de Milagro. *Visión Empresarial*, (5), 113-134. <https://doi.org/10.32645/13906852.418>

Vodafone Empresas. (2017). *Los ocho principios de la gamificación; jugar para competir mejor | Yu Kai Chou* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1bK8qG3nlqI>

Zabaleta, J. M. O., Espinosa, M. T. S., Ochoa, J. Y. J., Góngora, J., David Villalba, & Rojas, D. E. Q. (2021). La gamificación como un aliado pedagógico en los procesos académicos de los programas universitarios. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, (39), 257-267. <https://www.proquest.com/docview/2483101642/9410D7181A443AEPQ/2?accountid=162647>

Zuñe CHero, L., & Rosas Prado, C. (2016). Facebook como herramienta pedagógica en los procesos de enseñanza aprendizaje. *UCV - HACER: Revista De Investigación Y Cultura*, 5(1), 24-32. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5681740>.

## Anexos

### Anexo 1.Unidad didáctica

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
Licenciatura en Mediación Pedagógica

## Unidad didáctica Técnica de gamificación

Para la unidad de estudio Contabilidad para Empresas de Servicios en la especialidad de  
Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente



Elaborado por:  
Seidy Rojas Mena  
Jorge Soto Argüello

2023

## Tabla de Contenidos

<a href="#">Tabla de Contenidos</a> .....	107
<a href="#">Índice de imágenes</a> .....	113
<a href="#">Índice de tablas</a> .....	114
<a href="#">Capítulo I</a> .....	115
<a href="#">Introducción</a> .....	116
<a href="#">Presentación</a> .....	117
<a href="#">Objetivos</a> .....	118
<a href="#">Objetivo general</a> .....	118
<a href="#">Objetivos específicos</a> .....	118
<a href="#">Generalidades de la Unidad</a> .....	119
<a href="#">Aclaratoria</a> .....	120
<a href="#">Consideraciones adicionales</a> .....	121
<a href="#">Capítulo II</a> .....	122
<a href="#">PRIMER RESULTADO DE APRENDIZAJE</a> .....	123
<a href="#">Aplicar generalidades, conceptos y procedimientos básicos de la contabilidad en la empresa de servicios según normativa vigente.</a> .....	124
<a href="#">Generalidades de la contabilidad</a> .....	124
<a href="#">Concepto de Contabilidad</a> .....	124
<a href="#">Propósitos fundamentales de la Contabilidad</a> .....	124
<a href="#">Principio de equidad</a> .....	124
<a href="#">Importancia de la Equidad:</a> .....	125
<a href="#">Aplicación del Principio de Equidad:</a> .....	125
<a href="#">Tipos de comerciantes (personas físicas y jurídicas)</a> .....	125
<a href="#">Entonces son comerciantes:</a> .....	125
<a href="#">No podrán llevar a cabo actos de comercio las siguientes personas:</a> .....	126
<a href="#">La Empresa</a> .....	127
<a href="#">Tipos de empresas</a> .....	127
<a href="#">Empresa Pública</a> .....	127
<a href="#">Empresa Privada</a> .....	127
<a href="#">Bienes y Servicios</a> .....	127
<a href="#">Documentos comerciales</a> .....	129
<a href="#">Definición</a> .....	129
<a href="#">Importancia de los Documentos Comerciales:</a> .....	129
<a href="#">Requisitos Legales:</a> .....	129
<a href="#">Tipos de Documentos Comerciales:</a> .....	129
<a href="#">Factura</a> .....	129
<a href="#">Nota de crédito</a> .....	131
<a href="#">Nota de débito</a> .....	131
<a href="#">Recibo</a> .....	132

<a href="#">Cheque</a> .....	132
<a href="#">Letra de cambio</a> .....	133
<a href="#">Pagaré</a> .....	133
<a href="#">Elementos básicos de la Contabilidad</a> .....	135
<a href="#">Activo</a> .....	135
<a href="#">Pasivo</a> .....	138
<a href="#">Capital o patrimonio</a> .....	139
<a href="#">Gastos e ingresos</a> .....	139
<a href="#">Ingresos</a> .....	140
<a href="#">Procedimiento para el registro en libros de datos contables</a> .....	140
<a href="#">Ecuación contable</a> .....	140
<a href="#">Cuadro comparativo de los elementos de la ecuación contable</a> .....	141
<a href="#">La cuenta</a> .....	142
<a href="#">Reglas de cargo y créditos (abono)</a> .....	144
<a href="#">Principio de partida doble</a> .....	145
<a href="#">Libros legales e Informes contables</a> .....	149
<a href="#">Libro de inventarios y balances</a> .....	150
<a href="#">Informes contables</a> .....	150
<a href="#">Legislación contable:</a> .....	151
<a href="#">Estrategia Metodológica</a> .....	152
<a href="#">Actividades #1</a> .....	153
<a href="#">Poniendo a prueba el conocimiento</a> .....	153
<a href="#">Descripción general</a> .....	153
<a href="#">Indicaciones</a> .....	153
<a href="#">Generalidades</a> .....	155
<a href="#">Actividad #2</a> .....	156
<a href="#">Preguntados</a> .....	156
<a href="#">Descripción general:</a> .....	156
<a href="#">Indicaciones</a> .....	156
<a href="#">Consideraciones adicionales:</a> .....	157
<a href="#">Actividad # 3</a> .....	158
<a href="#">Juego de cartas</a> .....	158
<a href="#">Descripción</a> 158	
<a href="#">Indicaciones</a> .....	158
<a href="#">Consideraciones</a> .....	158
<a href="#">Actividad # 4</a> .....	160
<a href="#">Juego de fichas</a> .....	160
<a href="#">Descripción</a> 160	
<a href="#">Indicaciones</a> .....	160

<u>Consideraciones</u> .....	161
<u>Ejercicios</u> 161	
<u>Respuestas</u> 161	
<b>SEGUNDO RESULTADO DE APRENDIZAJE</b> .....	162
<u>Interpretar estados financieros económicos para empresas de servicios según procedimientos contables y legislación de impuestos vigente</u> .....	163
<u>Registro transacciones comerciales</u> .....	163
<u>El Ciclo Contable</u> .....	163
<u>Principales modificaciones realizadas a la Ley de Impuesto sobre las Ventas y la creación del Impuesto al Valor Agregado que se incluyen en la reforma fiscal de la Ley del Fortalecimiento de las finanzas públicas</u> .....	164
<u>1. Ampliación de la base imponible:</u> .....	164
<u>2. Tasa del IVA:</u> .....	164
<u>3. Implementación de la devolución del IVA:</u> .....	164
<u>4. Modernización del sistema de administración del IVA:</u> .....	164
<u>5. Implementación del IVA diferenciado:</u> .....	164
<u>Otras modificaciones importantes:</u> .....	164
<u>Documentos comerciales</u> .....	165
<u>La factura electrónica</u> .....	165
<u>Debes tener en cuenta que:</u> .....	165
<u>Formularios para reportar impuestos en Costa Rica:</u> .....	167
<u>Formulario D-104:</u> .....	167
<u>Formulario D-110:</u> .....	167
<u>Formulario D-140:</u> .....	168
<u>Formulario D-150:</u> .....	168
<u>Formulario D-160:</u> .....	168
<u>Firma digital</u> 169	
<u>¿Qué es la firma digital?</u> .....	169
<u>¿Cómo funciona la firma digital?</u> .....	169
<u>¿Cómo se adquiere la firma digital?</u> .....	169
<u>¿Qué se puede realizar con la firma digital en Costa Rica?</u> .....	169
<u>Beneficios de la firma digital</u> .....	170
<u>La cuenta bancaria</u> .....	170
<u>Tipos de cuentas bancarias</u> .....	170
<u>Transferencia bancaria</u> .....	171
<u>Sinpe móvil</u> .171	
<u>Cuenta IBAN</u> .....	171
<u>Naturaleza de saldos de las cuentas</u> .....	172

<a href="#">Asientos de Diario</a> .....	173
<a href="#">Asientos simples:</a> .....	175
<a href="#">Asientos compuestos:</a> .....	175
<a href="#">Mayorización</a> .....	179
<a href="#">Mayorización ejemplo</a> .....	179
<a href="#">Balance de Comprobación</a> .....	180
<a href="#">Pasos:</a> .....	180
<a href="#">Clasificación de la cuentas reales y nominales</a> .....	181
<a href="#">Cuentas reales</a> .....	181
<a href="#">Cuentas nominales</a> .....	182
<a href="#">Uso de los libros contables</a> .....	183
<a href="#">Libro diario</a> .....	183
<a href="#">Libro mayor</a> .....	184
<a href="#">Libro de inventarios y balances</a> .....	186
<a href="#">Estados financieros económicos de la contabilidad</a> .....	187
<a href="#">Estado de Resultados o Estado de Pérdidas y Ganancias</a> .....	187
<a href="#">Pasos</a> .....	187
<a href="#">Estado de Resultados ejemplo</a> .....	188
<a href="#">Estado de Pérdidas y Ganancias Del 1 al 31 de julio del 2021</a> .....	188
<a href="#">Balance General o de Situación Financiera</a> .....	188
<a href="#">Pasos:</a> .....	188
189	
<a href="#">Asientos de Cierre</a> .....	189
<a href="#">Balance de Comprobación después del cierre</a> .....	191
<a href="#">Generalidades del Impuesto al Valor Agregado, Ley de fortalecimiento de las finanzas públicas.</a> 192	
<a href="#">Tarifas del Impuesto sobre el Valor Agregado (IVA)</a> .....	194
<a href="#">Aspectos de procedimiento:</a> .....	198
<a href="#">IVA soportado, IVA devengado</a> .....	198
<a href="#">¿Cómo funciona en la práctica el cobro de este tributo?</a> .....	201
<a href="#">Estrategia Metodológica</a> .....	203
<a href="#">Actividad # 1</a> .....	204
<a href="#">Formulario de Hacienda</a> .....	204
<a href="#">Descripción:</a> .....	204
<a href="#">Indicaciones:</a> .....	204
<a href="#">Consideraciones</a> .....	204
<a href="#">Actividad #2</a> .....	205
<a href="#">Tipos de cuentas bancarias</a> .....	205
<a href="#">Descripción</a> 205	

<a href="#">Indicaciones</a> .....	205
<a href="#">Consideraciones</a> .....	205
<a href="#">Actividad #3</a> .....	206
<a href="#">Adivinando cuentas</a> .....	206
<a href="#">Descripción</a> 206	
<a href="#">Indicaciones</a> .....	206
<a href="#">Consideraciones</a> .....	206
<a href="#">Actividad #4</a> .....	208
<a href="#">Juego Interactivo</a> .....	208
<a href="#">Descripción:</a> .....	208
<a href="#">Indicaciones:</a> .....	208
<a href="#">Consideraciones:</a> .....	208
<a href="#">TERCER RESULTADO DE APRENDIZAJE</a> .....	209
<a href="#">Elaborar el ciclo contable para la empresa de servicios según principios y legislación financiera contable en libros y haciendo uso de software específico para tal fin.</a> .....	210
<a href="#">Pasos del ciclo contable.</a> .....	210
<a href="#">Comprobación del ciclo contable.</a> .....	211
<a href="#">Balance de comprobación</a> .....	211
<a href="#">Ajustes de cuentas:</a> .....	211
<a href="#">Asientos de ajuste:</a> .....	212
<a href="#">Registro contable del impuesto al valor agregado (IVA):</a> .....	212
<a href="#">Elaboración de estados financieros</a> .....	212
<a href="#">Software contable</a> .....	215
<a href="#">Estrategia Metodológica</a> .....	217
<a href="#">Actividad #1</a> .....	218
<a href="#">El sobre discreto</a> .....	218
<a href="#">Descripción</a> 218	
<a href="#">Indicaciones</a> .....	218
<a href="#">Consideraciones</a> .....	218
<a href="#">Transacciones</a> .....	219
<a href="#">Respuestas de Asientos diarios</a> .....	219
<a href="#">Actividad # 2</a> .....	222
<a href="#">Mayorizando</a> .....	222
<a href="#">Descripción</a> 222	
<a href="#">Indicaciones</a> .....	222
<a href="#">Consideraciones</a> .....	223
<a href="#">Actividad # 3</a> .....	224
<a href="#">Conocimientos a prueba</a> .....	224
<a href="#">Descripción:</a> .....	224
<a href="#">Indicaciones</a> .....	224
<a href="#">Práctica Estado de Resultados</a> .....	224

<a href="#"><u>Práctica Balance General</u></a> .....	225
<a href="#"><u>Práctica Balance de Comprobación</u></a> .....	226
<a href="#"><u>CUARTO RESULTADO DE APRENDIZAJE</u></a> .....	227
<a href="#"><u>Desarrollar capacidades para la resolución de problemas ecológicos, sociales y culturales considerando los derechos humanos, la equidad, pluriculturalidad y la diversidad.</u></a> .....	228
<a href="#"><u>Comunicación asertiva</u></a> .....	228
<a href="#"><u>Características de la comunicación asertiva en la contabilidad:</u></a> .....	228
<a href="#"><u>Consejos para mejorar la comunicación asertiva en la contabilidad:</u></a> .....	229
<a href="#"><u>Valores y principios morales</u></a> .....	229
<a href="#"><u>Ética Profesional.</u></a> .....	230
<a href="#"><u>Principios Morales.</u></a> .....	230
<a href="#"><u>Derechos humanos: Equidad, la pluriculturalidad, la diversidad.</u></a> .....	231
<a href="#"><u>Problemas: Ecológicos, sociales, culturales y económicos</u></a> .....	232
<a href="#"><u>Problemas ambientales en Costa Rica.</u></a> .....	232
<a href="#"><u>Problemas Sociales y económicos en Costa Rica</u></a> .....	232
<a href="#"><u>Estrategia Metodológica</u></a> .....	233
<a href="#"><u>Actividad #1</u></a> .....	234
<a href="#"><u>Juego Interactivo</u></a> .....	234
<a href="#"><u>Descripción:</u></a> .....	234
<a href="#"><u>Indicaciones:</u></a> .....	234
<a href="#"><u>Modificaciones:</u></a> .....	234
<a href="#"><u>QUINTO RESULTADO DE APRENDIZAJE</u></a> .....	235
<a href="#"><u>Practicar la ética en el desarrollo de las tareas económicas, culturales y sociales apoyado en los principios morales y legales.</u></a> .....	236
<a href="#"><u>Valores y principios morales:</u></a> .....	236
<a href="#"><u>Valores y principios morales</u></a> .....	236
<a href="#"><u>Honradez:</u></a> .....	236
<a href="#"><u>Honestidad:</u></a> .....	237
<a href="#"><u>Discreción:</u></a> .....	237
<a href="#"><u>Ética profesional</u></a> .....	238
<a href="#"><u>Principios</u></a> .....	239
<a href="#"><u>Aplicación en instituciones y empresas:</u></a> .....	239
<a href="#"><u>Beneficios de aplicar principios éticos en instituciones y empresas:</u></a> .....	240
<a href="#"><u>Estrategia Metodológica</u></a> .....	241
<a href="#"><u>Actividad #1</u></a> .....	242
<a href="#"><u>Afiches</u></a> .....	242
<a href="#"><u>Descripción</u></a> 242	
<a href="#"><u>Indicaciones</u></a> .....	242
<a href="#"><u>Consideraciones</u></a> .....	242

## Índice de imágenes

<a href="#"><u>Ilustración 1 Ejemplo de Bien</u></a> .....	128
<a href="#"><u>Ilustración 2 Ejemplo de servicio</u></a> .....	128
<a href="#"><u>Ilustración 3 Ejemplo de factura</u></a> .....	130
<a href="#"><u>Ilustración 4 Ejemplo Nota de crédito</u></a> .....	131
<a href="#"><u>Ilustración 5 Ejemplo Nota de débito</u></a> .....	131
<a href="#"><u>Ilustración 6 Ejemplo de recibo</u></a> .....	132
<a href="#"><u>Ilustración 7 Ejemplo de cheque</u></a> .....	133
<a href="#"><u>Ilustración 8 Ejemplo Letra de cambio</u></a> .....	133
<a href="#"><u>Ilustración 9 Ejemplo de pagare</u></a> .....	134
<a href="#"><u>Ilustración 10 Elementos de contabilidad</u></a> .....	135
<a href="#"><u>Ilustración 11. Objetivos libro mayor</u></a> .....	150
<a href="#"><u>Ilustración 12 Página de ingreso de Padlet</u></a> .....	153
<a href="#"><u>Ilustración 13 Página de inicio de Padlet</u></a> .....	153
<a href="#"><u>Ilustración 14 Padlet Estrategia 1. Contabilidad</u></a> .....	154
<a href="#"><u>Ilustración 15 Botón de Empezar un examen en vivo</u></a> .....	156
<a href="#"><u>Ilustración 16 Seguimiento para ingresar al Quiz</u></a> .....	156
<a href="#"><u>Ilustración 17 Ejemplo de cartas</u></a> .....	158
<a href="#"><u>Ilustración 18 Ejemplo de Partida doble</u></a> .....	161
<a href="#"><u>Ilustración 19 Imagen 18. Ciclo contable</u></a> .....	163
<a href="#"><u>Ilustración 20 Ejemplo factura electrónica</u></a> .....	165
<a href="#"><u>Ilustración 21 Cuenta IBAN</u></a> .....	171
<a href="#"><u>Ilustración 22 Cuentas contables</u></a> .....	183
<a href="#"><u>Ilustración 23 Imagen 20 Ciclo contable</u></a> .....	210
<a href="#"><u>Ilustración 24 Ruleta de cuentas</u></a> .....	222
<a href="#"><u>Ilustración 25 Imagen 22. Problemas ambientales</u></a> .....	232
<a href="#"><u>Ilustración 26 Principales problemas del país</u></a> .....	232

## Índice de tablas

<a href="#"><u>Tabla 1 Comparación de los elementos de la ecuación contable</u></a> .....	141
<a href="#"><u>Tabla 2 Aportes de constitución de sociedad</u></a> .....	143
<a href="#"><u>Tabla 3 Registro del debe y el haber</u></a> .....	145
<a href="#"><u>Tabla 4 Naturaleza de los saldos</u></a> .....	172
<a href="#"><u>Tabla 5 Balance de Comprobación</u></a> .....	180
<a href="#"><u>Tabla 6 Análisis de libro diario</u></a> .....	183
<a href="#"><u>Tabla 7 Análisis del Libro Diario</u></a> .....	185
<a href="#"><u>Tabla 8 Ejemplo Balance de comprobación</u></a> .....	186
<a href="#"><u>Tabla 9 Balance de comprobación</u></a> .....	211
<a href="#"><u>Tabla 10 Estado de resultados</u></a> .....	212
<a href="#"><u>Tabla 11 Balance general</u></a> .....	213
<a href="#"><u>Tabla 12 Asientos de cierre</u></a> .....	214
<a href="#"><u>Tabla 13 Balance después del cierre</u></a> .....	215

## Capítulo I

## **Introducción**

El siguiente documento presenta la Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente. Por lo cual, esta unidad está planificada para ser utilizada por los mediadores hacia los aprendientes como apoyo en la mediación, de forma que se realice cumpliendo el plan pedagógico.

Por medio de la investigación se logra crear un diseño adecuado dirigido a cada uno de los resultados de aprendizaje propuestos en los planes de estudio del Ministerio de Educación Pública, creando un plan estratégico con actividades interactivas para los estudiantes, sin dejar de lado las cualidades o condiciones de los aprendientes y de la institución, de forma agradable, interactiva y provechosa tanto para el estudiante como para el docente, adquiriendo nuevos conocimientos y mejorando el aprendizaje y la mediación.

La unidad didáctica está dividida por dos capítulos, el primero corresponde al capítulo introductorio, el cual está conformado por la introducción, los objetivos que busca cumplir la unidad, así como algunas generalidades que debe conocer el docente para lograr el uso adecuado de la unidad didáctica; seguidamente, se presenta el segundo capítulo, el cual se desarrolla en cinco secciones, las cuales corresponden a cada uno de los cinco resultados de aprendizaje que establece el Ministerio de Educación Pública en su plan de estudio, cada uno de estos resultados está conformado por el contenido que forma el objetivo y su correspondiente actividad metodológica.

## **Presentación**

El documento argumenta uno de los objetivos específicos planteados en la investigación titulada Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, Alajuela, este objetivo corresponde a: Preparar las estrategias metodológicas, pedagógicas que se apliquen a la técnica de gamificación basados en los contenidos de la unidad de estudio de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, Alajuela.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Reunir los contenidos y las estrategias metodológicas para basarse en la técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas, Alajuela.

### **Objetivos específicos**

- Colaborar con el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de los aprendientes de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año.
- Seleccionar el contenido de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios.
- Determinar las estrategias metodológicas para implementar la técnica de gamificación a cada uno de los resultados de aprendizaje del plan del estudio.

## Generalidades de la Unidad

De forma general para abordar el tema se propone el uso de diferentes herramientas técnicas de gamificación digitales y análogas que faciliten el desarrollo de las estrategias de estudio con los aprendientes para el abordaje de la unidad didáctica y se desarrolla el uso de una plataforma central, con la herramienta *Google Classroom* llevando el objetivo de integrar a todos los estudiantes, facilitando el espacio para que incorporen los trabajos realizados, en la ocasión requerida.

Para la práctica de las actividades tecnológicas se creó un correo, el cual es establecido como requisito para ingresar a cada una de las herramientas a utilizar con los estudiantes en cada una de las estrategias.

Correo: [tecnicadegamificacion@gmail.com](mailto:tecnicadegamificacion@gmail.com)

Contraseña: TFG2023sj

El correo y contraseña anterior son los que se utilizarán para ingresar a las distintas plataformas con las que se desarrollarán los contenidos.

Además, se establece que cada uno de los estudiantes debe utilizar su propio correo electrónico, en este caso el Gmail, para acceder a las plataformas o aplicaciones que se proponen para cada uno de los resultados de aprendizaje que forman el tema de contabilidad para empresas de servicios.

Asimismo, es importante mencionar que la plataforma principal Classroom, ayuda agrupar todos los contenidos, actividades y tareas y demás material que desee el docente de los resultados de aprendizaje con los vínculos y explicaciones correspondiente, logrando la comprobación de todo lo elaborado en el transcurso de las clases.

Finalmente, como parte del proceso en las herramientas o aplicaciones a utilizar se solicita a los aprendientes utilizar un mismo usuario y clave donde lo deben recordar para trabajar las actividades de forma ordenada.

## **Aclaratoria**

La presente unidad didáctica surge con el objetivo de ofrecer una alternativa novedosa para la comprensión de los contenidos de contabilidad para empresas de servicio. Se basa en la gamificación como herramienta de aprendizaje, para ellos Se ha realizado una exhaustiva revisión de diferentes fuentes bibliográficas y autores expertos, La información recopilada se ha seleccionado y organizado de forma didáctica, creando una unidad de aprendizaje completa y fácil de seguir.

Se han diseñado actividades originales y creativas que integran la gamificación como estrategia de aprendizaje. Estas actividades fomentan la participación activa de los estudiantes, la motivación y el trabajo en equipo.

### **Consideraciones adicionales**

Cada una de las actividades que se plantean en esta unidad didáctica, están sugeridas y enfocadas precisamente hacia los contenidos de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente.

Se pretende que por medio de estas estrategias y técnicas de gamificación los aprendientes se motiven y permitan la facilidad de dinamismo en las aulas dentro del proceso enseñanza y aprendizaje.

Por ser una unidad basada en gamificación con aplicaciones y herramientas interactivas se debe estar abierto a recibir propuestas por los estudiantes, ya que son aprendientes con grandes mentes de las cuales se puede tomar mucho más conocimiento hacia el proceso de los contenidos.

## Capítulo II



# **PRIMER RESULTADO DE APRENDIZAJE**



**Aplicar generalidades, conceptos y procedimientos básicos de la contabilidad en la empresa de servicios según normativa vigente**

**Generalidades de la contabilidad.**

***Concepto de Contabilidad***

Sánchez, (2003) menciona que es la técnica mediante la cual se puede identificar, medir, clasificar, registrar, interpretar, analizar, evaluar e informar las operaciones de un ente económico en forma completa y fidedigna con sujeción a los principios y normas generalmente aceptadas. (Uribe, 2014, p.243)

***Propósitos fundamentales de la Contabilidad.***

1. Registrar, clasificar y resumir las operaciones del negocio. La historia escrita de un negocio queda en los libros de registro; por lo tanto, puede dar información pasada y presente.
2. Salvaguardar el activo (patrimonio de los dueños), sirve como medio de control.
3. Por medio de las operaciones y sus resultados finales, se emplea como base orientadora para el futuro.
4. Producir información periódicamente (diaria, semanal, mensual, etc.) a las administraciones para la toma de decisiones inteligentes.
5. Sirve de control fiscal y para la empresa

**Principio de equidad.**

Es el principio fundamental que debe orientar la acción del profesional contable en todo momento y se anuncia así:

- La equidad es un principio fundamental de la contabilidad que busca la imparcialidad y la justicia en la presentación de la información financiera.
- Se basa en la idea de que todos los usuarios de la información contable tienen derecho a recibir información precisa y confiable.

**Importancia de la Equidad:**

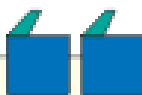
- La equidad es esencial para la transparencia y la rendición de cuentas en las organizaciones.
- Permite a los usuarios de la información contable tomar decisiones informadas y responsables.
- Protege los intereses de todos los stakeholders (partes interesadas) de la organización.

**Aplicación del Principio de Equidad:**

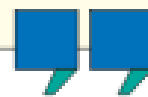
- El principio de equidad se aplica en la elaboración de todos los estados financieros.
- Algunos ejemplos de la aplicación del principio de equidad son:
  - **Valuación de activos y pasivos:** Se deben utilizar criterios objetivos y consistentes para valorar los activos y pasivos de la organización.
  - **Reconocimiento de ingresos y gastos:** Se deben reconocer los ingresos y gastos en el período en que se devengan, independientemente de cuándo se reciban o paguen.
  - **Revelación de información:** Se debe revelar toda la información relevante para la toma de decisiones de los usuarios de la información contable.

**Tipos de comerciantes (personas físicas y jurídicas).**

El Código de Comercio costarricense define el(la) comerciante individual en el sentido jurídico:



Aquella persona que debe cumplir con los requisitos que exige el Código de Comercio.



**Entonces son comerciantes:**

- Las personas con capacidad jurídica que ejerzan en nombre propio actos de comercio, haciendo de ellos su ocupación habitual.

- Las empresas individuales de responsabilidad limitada.
- Las sociedades que se constituyen de conformidad con disposiciones del Código de Comercio, cualquiera que sea el objeto o actividad que desarrolla.
- Las sociedades extranjeras, las sucursales y agencias de estas, que ejerzan actos de comercio en el país, solo cuando actúen como distribuidores de los productos fabricados por su compañía en Costa Rica.
- Las sociedades de centroamericanos que ejerzan el comercio en nuestro país.
- Las personas que ocasionalmente lleven a cabo actos de comercio no serán consideradas comerciantes, pero quedan sometidas en cuanto a esos actos a las Leyes y Reglamentos que rigen los actos de comercio.

***No podrán llevar a cabo actos de comercio las siguientes personas:***

- Las personas privadas de ese derecho por sentencia judicial.
- Las personas quebradas o personas insolventes nohabilitadas.
- Funcionarios(as) a quienes la Ley prohíbe el ejercicio.
- Las personas extranjeras podrán ejercer el comercio en el territorio nacional, siempre que se hayan establecido permanentemente en el país, con residencia no menor de 10 años, sometidas al régimen jurídico y a la jurisdicción de los tribunales de la República. (artículo 8)

## **La Empresa.**

Es una unidad económico-social, integrada por elementos humanos, materiales y técnicos, que tiene el objetivo de obtener utilidades o ganancias a través de su participación en el mercado de bienes y servicios. Para esto, hace uso de los factores productivos como el trabajo, la tierra y el capital.

### **Tipos de empresas**

#### ***Empresa Pública***

Es aquella donde la participación del gobierno es total o mayoritaria, o sea, el Estado tiene el control sobre la administración de dicha organización. Se crean usualmente con la motivación de brindar bienes y servicios de primera necesidad a la población.

#### ***Empresa Privada***

Es una organización con fines de lucro que es propiedad de inversionistas particulares. Así, el socio mayoritario no necesariamente es una persona, sino que también puede ser otra compañía, siempre y cuando ésta no pertenezca al Estado.

#### ***Bienes y Servicios***

Tanto los bienes como los servicios son productos que se han producido con el objetivo de satisfacer una necesidad. Sin embargo, son diferentes en tanto a que los bienes son tangibles, homogéneos, transferibles y se pueden almacenar.

Por su parte los servicios son intangibles, heterogéneos, intransferibles y no se pueden guardar, porque sólo son acciones o procesos que se le brindan a los clientes.

**Ilustración 38**  
Ejemplo de Bien



**Ilustración 39**  
Ejemplo de servicio



## Documentos comerciales

### **Definición**

Los documentos comerciales son aquellos que se utilizan para registrar y documentar las transacciones comerciales que se realizan entre empresas o personas. Estos documentos son importantes para:

- Probar la existencia de una transacción comercial.
- Servir como base para el registro contable de las operaciones.
- Cumplir con las obligaciones fiscales.
- Garantizar los derechos de las partes involucradas en la transacción.

### **Importancia de los Documentos Comerciales:**

Los documentos comerciales son una herramienta fundamental para la gestión administrativa y financiera de las empresas. Permiten mantener un registro ordenado y confiable de las transacciones comerciales, lo que facilita la toma de decisiones, el control de la gestión y el cumplimiento de las obligaciones fiscales.

### **Requisitos Legales:**

En Costa Rica, existen algunos requisitos legales que deben cumplirse al emitir documentos comerciales. Estos requisitos se establecen en la Ley de Impuesto sobre las Ventas y el Código de Comercio.

Algunos de los requisitos legales más importantes son:

- Los documentos comerciales deben estar numerados correlativamente.
- Deben contener la información completa de las partes involucradas en la transacción.
- Deben estar firmados por las partes involucradas en la transacción.
- Deben conservarse por un período mínimo de 10 años.

### **Tipos de Documentos Comerciales:**

En Costa Rica, existen diferentes tipos de documentos comerciales, algunos de los más comunes son:

#### **Factura**

Es un documento que acredita la venta de un bien o servicio. Actualmente, según la Ley de Protección al Consumidor, este documento ayuda a realizar los reclamos

correspondientes sobre todo en lo referente a la calidad del producto Debe contener información como:

- Nombre, dirección y número de identificación fiscal del vendedor y del comprador.
- Descripción del bien o servicio vendido.
- Cantidad, precio unitario y precio total de la venta.
- Impuestos aplicables.

Dentro de esta fórmula se pueden incluir otras partes adicionales según la necesidad del que las otorga, tales como:

- Entregado por
- Revisado por
- Recibido conforme

**Ilustración 40**  
*Ejemplo de factura*

<b>FACTURA</b>								
Su Logo Aquí	<b>Su Nombre o el de su Empresa</b> Su Cédula de identidad o jurídica Su Teléfono: 8888-8888 / 8888-8888 sunombre@sudominio.com www.sudominio.com Su Dirección	<input type="checkbox"/> CONTADO <input type="checkbox"/> CRÉDITO <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th style="background-color: #f4a460;">DIA</th> <th style="background-color: #f4a460;">MES</th> <th style="background-color: #f4a460;">AÑO</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	DIA	MES	AÑO			
DIA	MES	AÑO						
Señores:								
Referencia:								
Solicitado por:								
CANT.	DETALLE	TOTAL						
<b>Observaciones:</b>		SUB-TOTAL\$						
		I.V.\$						
		TOTAL\$						
Recibido Conforme								

Autorizado Mediante Oficio N° 452100000824 de 03/09/02 La D.G.T.D. Nova Impresos S. A. Tel.: 2227-1179



### **Recibo**

Es un documento que acredita la recepción de un pago. Debe contener información como:

- Nombre, dirección y número de identificación fiscal del pagador y del beneficiario.
- Fecha del pago.
- Importe del pago.
- Concepto del pago.

### **Ilustración 43**

*Ejemplo de recibo*

RECIBO Nº \_\_\_\_\_ VALOR \_\_\_\_\_

Recebi (emos) de \_\_\_\_\_  
a quantia de \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Correspondente a \_\_\_\_\_

e para clareza firmo (amos) o presente.  
\_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_  
Nome \_\_\_\_\_ CPF / RG \_\_\_\_\_  
Endereço \_\_\_\_\_

### **Cheque**

Es un documento que ordena a un banco pagar una determinada cantidad de dinero a una persona o empresa.

Sus requisitos:

Nombre y lugar del banco donde se encuentran los fondos.

Ciudad y fecha donde se emiten.

Nombre de la persona o entidad que lo cobrará

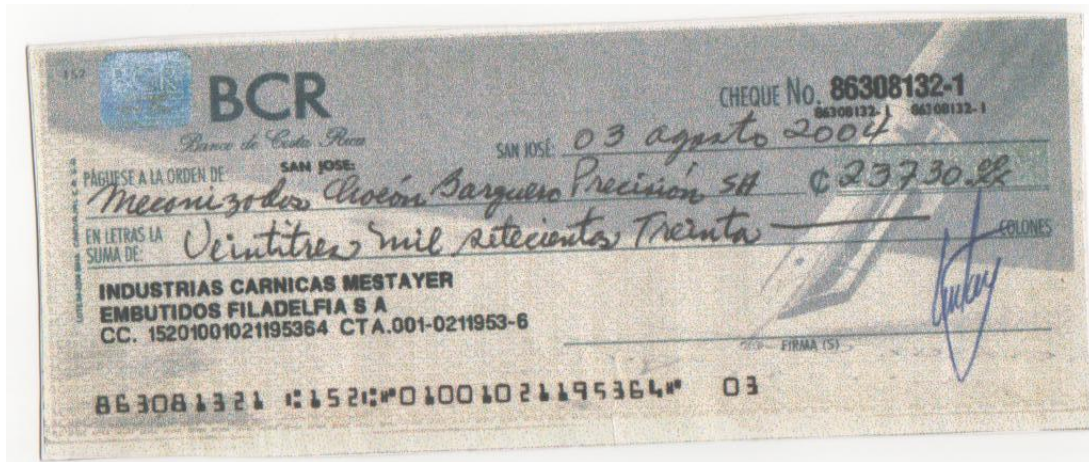
Cantidad de letras comenzando desde el extremo izquierdo y expresando los céntimos en forma de fracción

El tipo de moneda.

La cantidad y números.

La firma habitual e igual a la registrada por el girador del cheque.


**Ilustración 44**  
Ejemplo de cheque



**Letra de cambio**

Es un documento que representa una promesa de pago de una determinada cantidad de dinero en una fecha futura.

**Ilustración 45**  
Ejemplo Letra de cambio



### LETRA A CAMBIO

No. \_\_\_\_\_ POR \_\_\_\_\_

AL VENCIMIENTO DE \_\_\_\_\_ (FECHA DE PAGO) SE SERVIRA \_\_\_\_\_ (NOMBRE DEL LIBRADO)

PAGAR POR ESTA LETRA DE CAMBIO DE LA ORDEN DE \_\_\_\_\_ (NOMBRE DE LA PERSONA A QUIEN SE HA DE HACER EL PAGO)

\_\_\_\_\_ LA CANTIDAD DE \_\_\_\_\_ (SUMA)

CON INTERESES AL \_\_\_\_\_ (SI LOS HAY) EN \_\_\_\_\_ (LUGAR EN DONDE HA EFECTUARSE EL PAGO)

LIL. S.A. 296153.1.500100X.12.87

TANTO EL LIBRADOR COMO EL LIBRADO, ENDOSANTES O AVALISTAS, ASI COMO CUALQUIERA OTRA PERSONA QUE INTERVINIERE EN ESTA LETRA DE CAMBIO, TIENE RENUNCIADOS EL DOMICILIO, CUALQUIERA AVISOS Y REQUERIMIENTOS DE PAGO Y DILIGENCIAS DE PROTESTO QUEDANDO ADEMAS AUTORIZADA LA CONCESION DE PRORROGA SIN CONSULTA NI NOTIFICACION.

\_\_\_\_\_ (LUGAR Y FECHA DE EMISION) \_\_\_\_\_ (NOMBRE Y FIRMA DEL LIBRADOR)

NOMBRE Y DOMICILIO DEL LIBRADO \_\_\_\_\_

**Pagaré**

Es un documento que representa una promesa incondicional de pago de una determinada cantidad de dinero en una fecha futura y que genera intereses mientras no sea cancelado. Las personas que intervienen son:

- Deudor: es el responsable del documento el cuál debe pagarlo.
- Acreedor: a favor de quién está el documento.
- Fiador o Aval: persona que voluntariamente adquiere un compromiso de pagar el documento, si el deudor no lo hace.

**Ilustración 46**  
Ejemplo de pagare

**PAGARE**

VALE POR 



**UN COLON**

No. 104586 D

Conste que .....

.....

.....

promet.....pagar incondicionalmente a la orden de .....

.....

.....

la suma de .....

.....

pagadera ..... (  ..... )

.....

en ..... la cual devenga  
intereses .....

Es garantía solidaria la fianza que otorga .....

.....

..... con autorización para conceder prórrogas.

este título se rige por el Código de Comercio y se suscribe en .....

..... el día ..... del mes de .....

de dos mil .....

DEUDOR .....

Cédula No. ....

FIADOR .....

Cédula No. ....

FIADOR .....

Cédula No. ....

**20**-famos

## Elementos básicos de la Contabilidad

### Ilustración 47

Elementos de contabilidad



### Activo

Está integrado por los bienes y derechos que son propiedad de un ente económico, como el efectivo, las cuentas por cobrar a clientes, inventarios, propiedades muebles y enseres que poseen un valor monetario (Moreno, 2014, p.15).

### Cuentas de activo

**Activo circulante o corriente:** Son derechos líquidos y bienes de una empresa, (..), es el dinero o bienes convertibles en dinero con los que una empresa puede contar para disponer en cualquier momento (GotelGest.Net, 2019).

- Efectivo
- Bancos
- Caja
- Cuentas por cobrar
- Documentos por cobrar
- Inversiones a corto plazo
- Materiales
- Inventarios
- Salarios acumulados por cobrar
- Comisiones por cobrar
- Alquiler acumulado por cobrar
- Dividendos por cobrar
- Honorarios acumulados por cobrar
- Inversiones temporales

- Suministros de oficina

**Activo fijo o no circulante:** Agrupan conceptos que se transformarán en efectivo en un plazo mayor de un año. Estos incluyen inversiones que representan bienes tangibles para la producción, venta de mercancías, servicios cuyo tiempo de uso o consumo se estime que sea prolongado. (Moreno, 2014, p. 29-30). Algunos ejemplos son propiedad, planta y equipo.

- Edificio
- Terreno
- Vehículo
- Maquinaria
- Equipo de oficina
- Mobiliario de oficina
- Camiones
- Tractor
- Yacimientos

**Activos diferidos:** Son todos aquellos gastos pagados por adelantado que vienen a construir una especie de derechos sobre los mismos.

- Seguros pagados por adelantado
- Honorarios pagados por adelantado
- Renta pagada por adelantado
- Materiales pagados por adelantado
- Intereses prepagados
- Intereses pagados por adelantado
- Alquiler pagado por anticipado
- Anticipo de proveedores

**Activos Intangibles:** Son aquellos que no tienen estructura física y que por lo tanto están representados por algún tipo de documento.

- Derechos de autor
- Patente
- Marca de fábrica
- Franquicia
- Crédito mercantil

**Otros activos:** Son elementos de valor adquiridos por la empresa como inversión a largo plazo (+1 año).

- Terrenos para uso futuro
- Inversiones a largo plazo en bonos o acciones

### **Pasivo**

Este concepto “representa las deudas y obligaciones a cargo del ente económico y está compuesto por la suma de dinero que se debe a proveedores, bancos, acreedores diversos y algunas provisiones que se establezcan”. (Moreno, 2014, p.15). En otras palabras, es el conjunto de deudas contraídas por la empresa, pueden ser a corto o largo plazo.

### **Cuentas de pasivo**

**Pasivo circulante o corriente:** Es toda obligación que se espera requerirá el uso de activos corrientes existentes o la creación de otros pasivos corrientes para su liquidación. Por lo que “tienen vencimiento en un lapso de un año.” (Moreno, 2014, p.30). Este pasivo corriente surge de las operaciones comerciales cotidianas.

- Cuentas por pagar
- Impuestos por pagar
- Anticipo de clientes
- Hipoteca por pagar a 6 meses
- Impuesto sobre la renta por pagar
- Salarios acumulados por pagar
- Documentos por pagar a corto plazo
- Comisiones por pagar
- Dividendos por pagar
- Gastos acumulados

**Pasivo fijo o no circulante:** Representa todas las deudas contraídas por la empresa, pagaderas a largo plazo, indicando que “tienen vencimiento a más de un año”. (Moreno, 2014, p.30)

- Hipoteca por pagar a 5 años
- Bonos por pagar a más de 1 año
- Documentos por pagar a largo plazo
- Pasivos a largo plazo

**Pasivos Contingentes:** Son aquellas obligaciones que la empresa posee las cuales dependen de una determinada circunstancia para que se genere o no.

- Liquidaciones por pagar
- Documentos por pagar descontados
- Documentos por cobrar descontados

**Pasivo diferido:** De los dos grupos de pasivos anteriores Moreno (2014) menciona “Nace un tercero que se denomina créditos diferidos, los cuales representan conceptos que pueden considerarse como un pasivo en una fecha determinada, pero que se convierten en ingresos con el transcurso del tiempo.” (p.30), es decir representa cantidades que se deben por haberse cobrado anticipadamente a cambio de servicios que prestarán con posterioridad a la fecha del balance y que se convertirán en un ingreso en un tiempo futuro.

- Renta percibida por adelantado
- Productos diferidos
- Alquiler cobrado por adelantado
- Anticipo de clientes
- Productos no devengados
- Seguros cobrados por adelantado
- Servicios percibidos por adelantado
- Ingresos no devengados
- Renta cobrada por adelantado
- Servicios recibidos por adelantado
- Honorarios cobrados por adelantado

### ***Capital o patrimonio***

El autor Moreno (2014) indica que “Está representado por la propiedad que tienen los accionistas o propietarios en el ente económico y, dicho de otra manera, más simple, por la diferencia entre los activos y pasivos del ente económico.” (p.15).

### **Cuentas del capital**

- Capital
- Retiros
- Acciones
- Superávit
- Utilidades no distribuidas
- Reservas
- Dividendos
- Fondos

### ***Gastos e ingresos***

Todas las erogaciones o salidas, que lleva a cabo la empresa, básicamente con la finalidad de generar nuevos ingresos. Se denominan pérdidas para la empresa o como lo indica Moreno (2014), “Son las cantidades requeridas para la consecución del objetivo de sus actividades.” (p.16). Pueden darse gastos por intereses, alquileres, comisiones, papelería, viáticos, salarios, u otros.

### **Cuentas de gastos**

- Gastos por salarios
- Gastos por depreciación de mobiliario
- Gastos por amortización
- Gastos por viáticos
- Gastos por alquiler de local
- Gastos por papelería y útiles
- Gastos por intereses de préstamo
- Gastos por publicidad
- Gastos por parqueo y peaje
- Gastos por servicios públicos

### ***Ingresos***

Todo aquello que se recibe como ganancia “son las cantidades percibidas por la entidad como consecuencia de sus operaciones.” (Moreno, 2014, p.16). Pueden darse ingresos por intereses, alquileres, comisiones, servicios, y otros.

### **Cuentas del ingreso**

Ingresos por servicios

- Servicios Profesionales (abogados, médicos, contadores)
- Lavandería.
- Mensajería
- Vigilancia

Ingresos por ventas (Ventas e intereses ganados)

- Exentas (no pagan impuesto de venta)
- Gravadas (sujetas al impuesto de ventas)

### **Procedimiento para el registro en libros de datos contables.**

#### ***Ecuación contable***

La ecuación contable es una combinación de tres grupos, en este caso como lo afirma el autor:

El estado de situación financiera tiene tres elementos básicos que están unidos por una relación fundamental denominada ecuación contable. Como se ha señalado anteriormente, expresa el equilibrio o “balance” entre el activo y la suma de los pasivos más el capital. (Moreno, 2014, p.15)

$$\text{Activo} = \text{Pasivo} + \text{Capital (Patrimonio)}$$

También se puede expresar de otras maneras:

- Patrimonio = Activo - Pasivo
- Pasivo = Patrimonio - Activo

Ejemplo:

- Laura Ramírez tiene ₡25.000,00 en efectivo.
- De esos ₡25.000,00, ₡20.000,00 los adquirió por medio de un préstamo con su mamá Sofía.
- Los restantes ₡5.000,00 los venía ahorrando desde hace 2 meses

Por lo tanto:

- ₡25.000,00 en efectivo = Lo que tiene (Activo)
- ₡20.000,00 del préstamo = Lo que debe (Pasivo)
- ₡5.000,00 de los ahorros = Lo que le pertenece (Patrimonio)

### Cuadro comparativo de los elementos de la ecuación contable

**Tabla 1**

*Comparación de los elementos de la ecuación contable*

Elemento contable	Activo	Pasivo	Patrimonio (Capital)	Ingresos	Gastos
<b>Definición</b>	Bienes y derechos que adquiere la empresa para su funcionamiento, o, ya sea a contado o crédito.	Obligaciones o deudas que se adquieren para que la empresa o negocio pueda operar.	Recursos económicos propios.	Recursos que recibe el negocio por la venta neta de un servicio o producto, en efectivo o a crédito	Activos que se han usado o consumido en el negocio con el fin de obtener ingreso
<b>Debe</b>	+	-	-	-	+
<b>Haber</b>	-	+	+	+	-

*Fuente: Cuadro de elementos contables. Elaboración propia*

## **La cuenta**

Son parte del proceso de la contabilidad por lo que según Moreno (2014) “son el conjunto de registros donde se describe en forma detallada y ordenada la historia de los conceptos que integran el estado de situación financiera y el estado de resultados” (p. 22).

Lo que hace que sea un registro claro, ordenado y comprensible con los Ingresos y gastos que sobrelleva un valor o concepto del activo, pasivo o capital como resultado de las operaciones realizadas por la empresa.

### **Características**

- Todo sistema contable tiene una cuenta por separado para cada clase de activo, pasivo, capital, ingresos y gastos.
- El nombre que se le asigna a cada cuenta debe dar una idea clara del valor o concepto al cual se refiere.
- Cada cuenta tiene dos secciones: una para registrar los aumentos y otra para registrar las disminuciones.

### **Componentes que lo conforman**

**Cuenta de activos:** Recursos económicos que posee una empresa con el objetivo de obtener beneficios. Bienes y derechos que tiene una empresa.

**Cuenta de pasivos:** Todas las obligaciones que tiene un negocio con alguna entidad.

**Cuenta de capital:** Representa las aportaciones de las personas propietarias de negocio, conicidad como accionistas.

**Cuenta de Ingresos:** Representa el dinero que entra a una empresa debido a las actividades económicas de la misma.

**Cuenta de gastos:** Son los desembolsos en los cuales se incurre para obtener ingresos y por consecuencia las utilidades.

### **Partes de la cuenta**

Se representa en forma de T y está compuesto por:

Titular: Es el nombre de la cuenta, es lo que indica que se está registrando.

Debe: Es la parte izquierda de la cuenta, donde se anota todo lo que el titular de la cuenta recibe.

Haber: Es la parte derecha de la cuenta, donde se anota todo lo que el titular de la cuenta entrega.

Monto: Cantidad que se anota en el Debe y Haber

### Saldo

Es la diferencia entre los movimientos deudor y acreedor. Existen dos clases de saldos, saldo deudor y saldo acreedor.

Ejemplo:

Titular	
Debe	Haber

### Análisis de tracciones contables

**Tabla 2**

*Aportes de constitución de sociedad*

Cuenta	Monto
Caja	₪500.000,00
Bancos	₪800.000,00
Maquinaria	₪2.000.000,00
Vehículo	₪400.000,00
Capital	₪3.700.000,00

Caja		Bancos	
Debe	Haber	Debe	Haber
₪500.000,00		₪800.000,00	

Maquinaria		Vehículo	
Debe	Haber	Debe	Haber
₪2.000.000,00		₪400.000,00	

Capital	
Debe	Haber
	₪3.700.000,00

Análisis 2. La empresa vende mercadería por ₪200.000,00 (50% de contado en efectivo y el resto a crédito)

Caja		Cuentas por cobrar	
Debe	Haber	Debe	Haber
₪100.000,00		₪100.000,00	

Ventas	
Debe	Haber
	₪200.000,00

### **Reglas de cargo y créditos (abono)**

Para cumplir estas reglas se debe seguir unas normas, como lo indica Lara (2011) se debe tomar en consideración los casos en los cuales se cargan y se abonan las diferentes cuentas del Activo, del Pasivo y del Capital.

- Se debe cargar: cuando aumenta el activo, cuando disminuye el pasivo y cuando disminuye el capital.
- Se debe abonar: Cuando disminuye el activo, cuando aumenta en el pasivo, cuando aumenta el capital.
- Cuentas del capital o resultados: Gastos de venta, gastos de administración, gastos y productos financieros, y otros gastos y productos.

### REGISTRO DEL DEBE Y EL HABER

**Tabla 3**

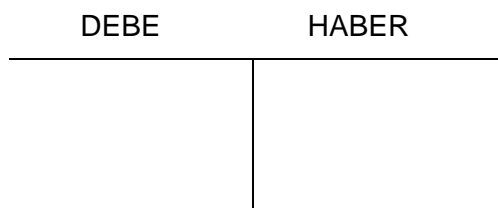
*Registro del debe y el haber*

ELEMENTO	AUMENTA	DISMINUYE
Activos	En el DEBE	En el HABER
Pasivos	En el HABER	En el DEBE
Capital	En el HABER	En el DEBE
Ingresos	En el HABER	En el DEBE
Gastos	En el DEBE	En el HABER

#### ***Principio de partida doble***

La Partida doble es el método que utiliza la contabilidad para registrar o asentar las operaciones comerciales que realiza la empresa. Como lo indica Moreno (2014) “Son los recursos que tiene o recibe el ente económico y los usos que hace de ellos” (p.86). En todo asiento se registran una o más partidas deudoras y acreedoras. Es decir, en todo asiento existe una doble registración de partidas: una o más deudoras y otra u otras acreedoras, cada transacción afecta al menos a dos cuentas.

Para el registro de la partida doble, la contabilidad utiliza dos columnas de registro llamadas DEBE (izquierda) y HABER (derecha) en una cuenta “T”.



Ejemplo 1. Si se paga un alquiler por ₡15 000,00 esto significa un gasto de ₡15 000,00 y una salida de efectivo de exactamente el mismo monto. En esta transacción tanto el monto registrado en la columna del Debe como en la del Haber debe ser el mismo valor de ₡15 000,00. Esta transacción ocasiona dos efectos. Aumenta los gastos y disminuye el efectivo, pero ambos efectos por un valor o unidad de medida idéntica.

DEBE	HABER
₡15 000,00	₡15 000,00

Ejemplo 2. La compra de una computadora, podemos comprarla de contado o a crédito y en ambas transacciones se afectan dos cuentas. A continuación, se brindan varios ejemplos:

- Compra de computadora en **efectivo** por ₡450.000,00

Cuenta	Debe	Haber
Mobiliario y equipo de oficina	₡450.000,00	
Efectivo		₡450.000,00
Registro de compra de computadora a contado		

- Compra de computadora a **crédito** por ₡450.000,00

Cuenta	Debe	Haber
Mobiliario y equipo de oficina	₡450.000,00	
Cuentas por pagar		₡450.000,00
Registro de compra de computadora a crédito.		

- Compra de computadora de ₡450.000,00, aportando una parte en efectivo

Cuenta	Debe	Haber
Mobiliario y equipo de oficina	₡450.000,00	

Efectivo		₪225.000,00
Cuentas por pagar		₪225.000,00
Registro de compra de computadora a crédito, aportando una parte en efectivo		

- Computadora aportada por un socio

Cuenta	Debe	Haber
Mobiliario y equipo de oficina	₪450.000,00	
Aportes de socios		₪450.000,00
Registro aporte de computadora por parte de socio		

Por otra parte, se dan los principios de la partida doble, importantes a considerar.

1. El que recibe es deudor y el que entrega es acreedor.
2. No hay deudor sin acreedor, ni acreedor sin deudor.
3. El total del Debe, debe ser igual al total del haber.
4. Todo valor que entra debe ser igual a todo valor que sale.
5. Todo valor que entra por una cuenta debe salir por la misma.
6. Toda pérdida es deudora y toda ganancia en acreedora.

### **Análisis de transacciones de la partida doble**

1. Una venta de mercancía al contado por ₪50.000,00

Se recibe: Dinero

Se entrega: Mercancía (se vende)

	Debe	Haber
Efectivo	50.000,00	
Ingresos por ventas de mercancía		50.000,00

2. Una compra de mercancías pagando con cheque por ₡72.500,00

Se recibe: Mercancía (se compra)

Se entrega: Banco (cheque)

	Debe	Haber
Compra de mercancía	72.500,00	
Bancos		72.500,00

3. Se compra un terreno que vale ₡5.000.000,00 cancelamos un cheque por un millón y firmamos un documento por cuatro millones.

Se recibe: Terreno

Se entrega: Banco (cheque) y documento por pagar

	Debe	Haber
Terreno	5.000.000,00	
Banco		1.000.000,00
Documento por pagar		4.000.000,00

4. Se cancela el recibo de agua en ₡12.200,00 y el de teléfono por ₡22.800,00 todo en efectivo.

Se recibe: Gastos por agua y teléfono

Se entrega: Dinero

	Debe	Haber
Gasto por servicio de agua	12.200,00	
Gastos por servicio de teléfono	22.800,00	
Efectivo		35.000,00

5. Recibimos ₡20.000,00 de intereses y ₡30.000,00 de comisiones que nos ganamos, mediante efectivo.

Se recibe: Efectivo

Se entrega: Ingresos por intereses y comisiones

	Debe	Haber
Efectivo	50.000,00	
Ingresos por intereses		20.000,00
Ingreso por comisiones		30.000,00

Lo que se ha demostrado en cada uno de los casos anteriores, es lo que se denomina asiento contable de la partida doble

### ***Libros legales e Informes contables***

El Código de Comercio, promulgado el 30 de abril de 1964 por la Asamblea Legislativa, establece la obligación de las empresas, o sociedades, de contar con un sistema contable, a la vez detalla los instrumentos o medios que se deben utilizar para dichos efectos, estableciendo la obligatoriedad del uso de los libros legales de la contabilidad.

Los libros legales son los instrumentos o medios utilizados, con carácter obligatorio, establecido por las leyes de la República para efectos de ser empleados en el sistema contable de una empresa. En ellos se escribe la información histórica contable de la empresa.

La materia de libros legales está regulada por la Ley del Impuesto sobre la Renta y su reglamento en los artículos No. 51, 52 respectivamente; en este detalla que las empresas deben llevar los siguientes libros debidamente legalizados para el adecuado control de sus operaciones financieras y administrativas.

#### **Libro de diario**

Es aquel en el cual se registran por orden cronológico las operaciones que efectúa una empresa en términos monetarios, manteniendo el equilibrio de sumas iguales en el Debe y en el Haber.

El Libro Diario en una contabilidad manual registra los comprobantes de Diario o resumen para posteriormente trasladar al Libro Mayor o cuentas T los movimientos deudores o acreedores.

#### **Libro mayor**

Es un clasificador de cuentas que, a manera de fichero, anota por separado, en forma cronológica y ordenada, el movimiento y saldo de cada una de las cuentas.

Sus objetivos son:

#### **Ilustración 48.**

*Objetivos libro mayor*



#### **Libro de inventarios y balances**

Es en el cual periódicamente se asientan los estados financieros de una empresa, los cuales comprenden: Balance de Comprobación, Balance de Situación y Estado de Resultados. Adicionalmente se acostumbra a consignar en estos libros un detalle de las mercancías para la venta que posee la empresa al inicio del ejercicio fiscal, así como el saldo o inventario final al finalizar el año.

Estos libros pueden variar de acuerdo con la naturaleza de la entidad o empresa.

#### **Informes contables**

Los informes contables son documentos que presentan información financiera de una empresa o institución. Estos informes son utilizados por diferentes usuarios, como los propietarios, los inversores, los acreedores y las entidades gubernamentales.

#### **Tipos de informes contables**

En Costa Rica, existen diferentes tipos de informes contables, entre ellos:

- **Balance general:** Muestra la situación financiera de una empresa o institución en un momento determinado.
- **Estado de resultados:** Muestra los ingresos, los gastos y las ganancias o pérdidas de una empresa o institución durante un período determinado.
- **Estado de cambios en el patrimonio neto:** Muestra los cambios en el patrimonio neto de una empresa o institución durante un período determinado.
- **Estado de flujos de efectivo:** Muestra las entradas y salidas de efectivo de una empresa o institución durante un período determinado.
- **Notas a los estados financieros:** Proporcionan información adicional sobre los estados financieros.

**Legislación contable:**

Los informes contables en Costa Rica deben prepararse de acuerdo con la normativa contable vigente. Esta normativa incluye:

- **Ley de Contabilidad:** Establece las normas generales para la elaboración de los informes contables.
- **Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF):** Son normas contables internacionales que se han adoptado en Costa Rica.
- **Principios de Contabilidad Generalmente Aceptados (PCGA):** Son principios contables que se utilizan en Costa Rica para la elaboración de los informes contables.

**Preparación de informes contables:**

La preparación de informes contables es un proceso complejo que requiere la participación de profesionales contables. Los pasos para preparar informes contables incluyen:

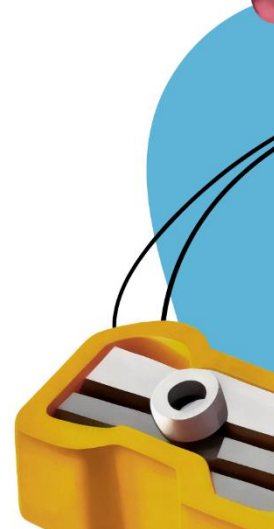
- **Recopilación de datos:** Se recopilan los datos financieros de la empresa o institución.
- **Análisis de datos:** Se analizan los datos financieros para identificar tendencias y patrones.
- **Preparación de los estados financieros:** Se preparan los estados financieros de acuerdo con la normativa contable vigente.
- **Revisión de los estados financieros:** Se revisan los estados financieros para asegurar que sean precisos y completos.
- **Presentación de los estados financieros:** Se presentan los estados financieros a los usuarios.

**Usuarios de los informes contables:**

Los informes contables son utilizados por diferentes usuarios, como:

- **Propietarios:** Los propietarios utilizan los informes contables para evaluar la situación financiera de su empresa o institución.
- **Inversores:** Los inversores utilizan los informes contables para evaluar el riesgo y la rentabilidad de una empresa o institución.
- **Acreedores:** Los acreedores utilizan los informes contables para evaluar la capacidad de una empresa o institución para pagar sus deudas.
- **Entidades gubernamentales:** Las entidades gubernamentales utilizan los informes contables para recaudar impuestos y para regular las empresas e instituciones.

# PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS



## Actividades #1 Poniendo a prueba el conocimiento

### Descripción general

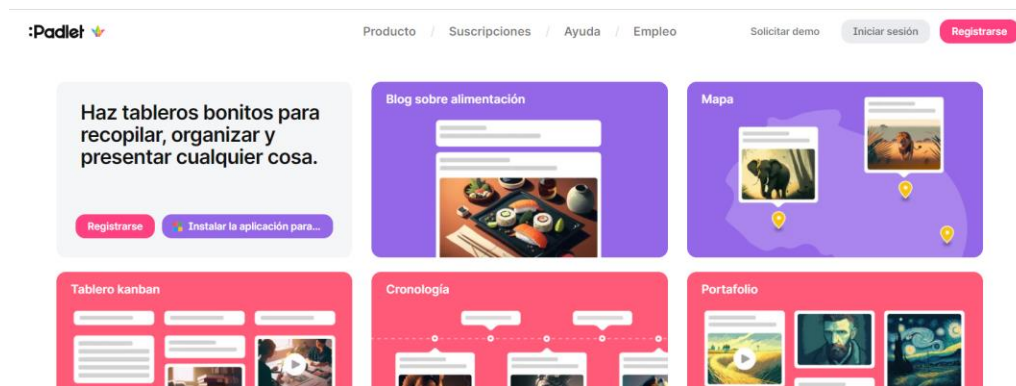
Por medio de la actividad se desarrolla el primer tema del resultado de aprendizaje 1, *Generalidades de la contabilidad y Principios de equidad* en la plataforma Padlet, en esta herramienta los estudiantes tienen el espacio para demostrar el conocimiento adquirido sobre la contabilidad.

### Indicaciones

1. El mediador debe ingresar a la dirección web [www.padlet.com](http://www.padlet.com) y darle clic en iniciar sesión (Ver imagen 12), ingresando con el correo brindado en la sección de generalidades, luego de iniciar sesión, entra en la pestaña “todo” (Ver imagen 13) y acceder al Padlet “Estrategia #1. Actividad #1”.

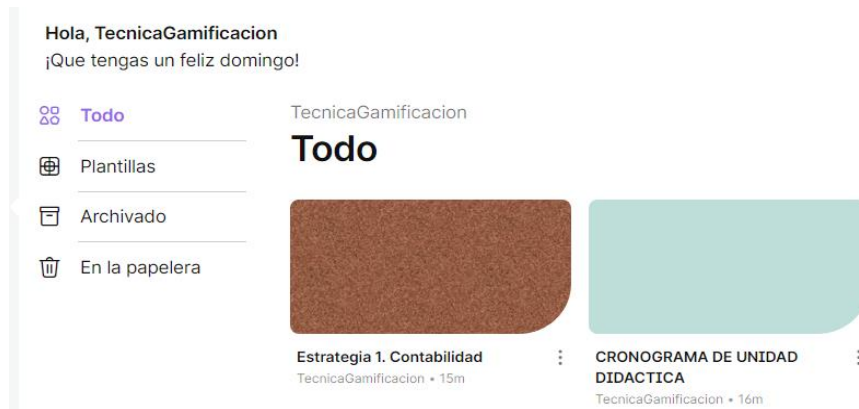
### Ilustración 49

*Página de ingreso de Padlet*



### Ilustración 50

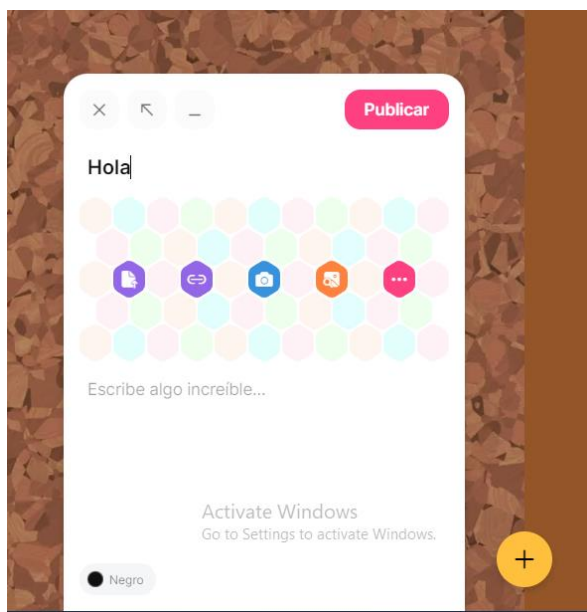
*Página de inicio de Padlet*



2. Con apoyo de una pizarra interactiva o proyector presenta a los estudiantes el Padlet.

3. Por medio de un mensaje de texto, el profesor brinda a los estudiantes el enlace para ingresar a la primera actividad <https://padlet.com/tecnicadegamificacion/estrategia-1-contabilidad-2qv2vfum6zobwa3u>, para agregar sus respuestas deben darle clic en el icono + (ver la imagen 14), y luego darle clic en “Publicar”, se observa de forma anónima la respuesta.

**Ilustración 51**  
*Padlet Estrategia 1. Contabilidad*



4. Finalmente, enlace la respuesta con la pregunta

### **Generalidades**

1. El docente con apoyo de una pizarra interactiva o proyector debe presentar a los estudiantes la actividad para ir explicando el ejercicio paso a paso.
2. Queda a decisión del docente cuál dispositivo puede utilizar los estudiantes, como por ejemplo el celular, una computadora o Tablet.

## Actividad #2 Preguntados

### Descripción general:

Se desarrolla la segunda actividad con el tema *Elemento básicos de la contabilidad* en la herramienta Quizziz, incluye una serie de preguntas que integran el tema de los contenidos.

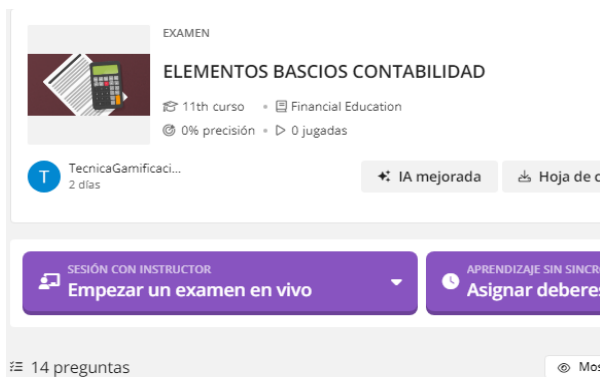
### Indicaciones

- El docente ingresa al enlace:

[https://quizizz.com/admin/quiz/65ad9f3deb4d7627b4f1e7c2?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/65ad9f3deb4d7627b4f1e7c2?source=quiz_share) para abrir el cuestionario, luego le da clic en empezar un examen en vivo (ver imagen 15) y selecciona la opción “*Ritmo del profesor*” (Ver imagen 16) y selecciona continuar, en este punto se le desplegará una pantalla con el enlace y código a compartir con los estudiantes.

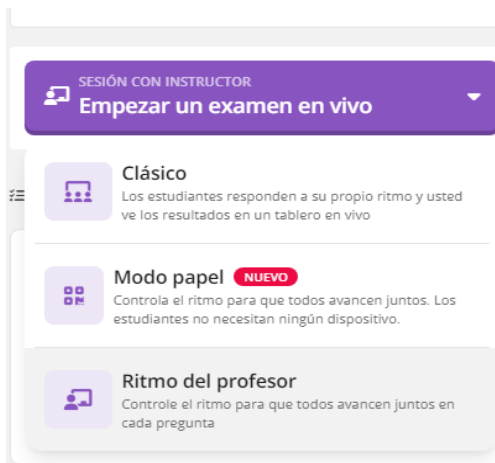
### Ilustración 52

*Botón de Empezar un examen en vivo*



### Ilustración 53

*Seguimiento para ingresar al Quiz*



- El docente envía el enlace por mensaje de texto que le brinda el Quizziz a los estudiantes para que puedan ingresar a la actividad y colocar el nombre para participar.
- Cuando estén todos, el profesor podrá dar inicio al quiz para analizar e identificar el primer resultado de aprendizaje.
- El docente puede ir observando cada una de las preguntas y tiene opción de pasar las preguntas si ya cuentan con el tiempo suficiente por haber contestado.
- Al final del juego se ve un marcador la posición de cada aprendiente, de acuerdo con la velocidad que respondieron a las preguntas.

#### **Consideraciones adicionales:**

- El juego proporciona a los estudiantes la participación individual o en grupos, queda a valoración del mediador la forma en que se realice la actividad.
- Para ambas dinámicas es importante que se proyecten, ya que desde el dispositivo móvil los aprendientes solo visualizan un icono para responder a las preguntas que aparece en lo proyectado.
- El profesor puede incentivar a los estudiantes a que escriban sus nombres propios, con el propósito de identificar a cada participante.

Consultar los siguientes enlaces para obtener más información sobre las herramientas:

Padlet: <https://www.youtube.com/watch?v=IQfuzEu6afM>  
<https://www.youtube.com/watch?v=4Kil6gspE9w>

Quizziz: <https://www.youtube.com/watch?v=nYRiXq0gncM>

### Actividad # 3 Juego de cartas

#### Descripción

El aprendiente por medio de la actividad de cartas desarrolla el conocimiento de la *Ecuación Contable* que integra cada elemento básico; **activo**, **pasivo**, **capital** y los distingue de acuerdo con sus valores.

#### Indicaciones

- Se presenta a los estudiantes los casos a examinar en la plataforma Padlet <https://padlet.com/tecnicadegamificacion/estrategia-2-actividad-1-2lqfoxq6rpak0bao>
- El docente lee el caso detenidamente para que el estudiante pueda analizar los valores y responder de acuerdo con lo visto en los temas, con las cartas de activo, pasivo y capital (Ver imagen 17).

#### Ilustración 54 Ejemplo de cartas



#### Consideraciones

- El juego proporciona a los estudiantes la participación individual o en grupos, queda a valoración del mediador la forma en que se realice la actividad.
- Para la dinámica es importante que se proyecte cada caso para que los aprendientes puedan observar y analizar el caso.

El material utilizado debe ser proporcionado por el mediador, queda a decisión el diseño que desee utilizar

## Actividad # 4 Juego de fichas

### Descripción

Con esta actividad se pretende realizar un repaso sobre el tema de la *Partida Doble*, desarrollando una actividad interactiva con fichas, en la que analizan y resuelven los casos que se les brinda de forma grupal en la pizarra, colocando las fichas (*Debe y Haber, las cuentas y los valores*) en los espacios respectivos.

### Indicaciones

- Se crean de dos a cuatro grupos para realizar la actividad.
- El o la docente escribe en la pizarra los casos a desarrollar para cada grupo, los ejercicios los encuentra en el Padlet <https://padlet.com/tecnicadegamificacion/estrategia-2-actividad-2-fj0fonr8cnkawjkg>.
- Seguidamente, realiza un dibujo del cuadro donde deben ir el DEBE y el HABER, las cuentas y los valores, de esta forma los estudiantes identifican mejor cada espacio.

Por ejemplo:


Luego se les brinda fichas, con el contenido de los cuadros para que cuando analicen y resuelvan el caso lo coloquen pegando con cinta en su respectivo cuadro que se encuentra en la pizarra.

Por ejemplo: Recibimos ₡20.000,00 de intereses y ₡30.000,00 de comisiones que nos ganamos, mediante efectivo.

Se recibe: Efectivo

Se entrega: Ingresos por intereses y comisiones

### Ilustración 55

Ejemplo de Partida doble

CUENTA	DEBE	HABER
EFFECTIVO	50.000,00	
Ingresos por intereses		20.000,00
Ingreso por comisiones		30.000,00

### Consideraciones

- El docente puede decidir la cantidad de grupos a realizar para la actividad de la partida doble, ya que puede variar según la cantidad de estudiantes.
- Se debe brindar el material didáctico mencionado en la actividad para que los aprendientes puedan desarrollar los ejercicios.

### Ejercicios

- Recibimos ₡20.000,00 de intereses y ₡30.000,00 de comisiones que nos ganamos, mediante efectivo.
- Se cancela el recibo de agua en ₡12.200,00 y el de teléfono por ₡22.800,00 todo en efectivo.
- Una venta de mercancía al contado por ₡50.000,00.
- Una compra de mercancías pagando con cheque por ₡72.500,00
- Se compra un terreno que vale ₡5.000.000,00 cancelamos un cheque por un millón y firmamos un documento por cuatro millones.

### Respuestas

- Se recibe: Efectivo - Se entrega: Ingresos por intereses y comisiones
- Se recibe: Gastos por agua y teléfono - Se entrega: Dinero
- Se recibe: Dinero - Se entrega: Mercancía (se vende)
- Se recibe: Mercancía (se compra) - Se entrega: Banco (cheque)
- Se recibe: Terreno-Se entrega: Banco (cheque) y documento por pagar



# **SEGUNDO RESULTADO DE APRENDIZAJE**



## Interpretar estados financieros económicos para empresas de servicios según procedimientos

### Registro transacciones comerciales

#### ***El Ciclo Contable.***

Es el proceso que se sigue desde que aparece la transacción hasta que esta es analizada, sobre las implicaciones en la situación financiera.

En cada transacción hemos tenido la siguiente relación:

#### **Ilustración 56**

*Imagen 18. Ciclo contable*



**Principales modificaciones realizadas a la Ley de Impuesto sobre las Ventas y la creación del Impuesto al Valor Agregado que se incluyen en la reforma fiscal de la Ley del Fortalecimiento de las finanzas públicas.**



**1. Ampliación de la base imponible:**

Se gravaron servicios que antes no lo estaban, como los profesionales y financieros.

Se eliminaron algunas exenciones, como la de los productos agrícolas.

**2. Tasa del IVA:**

Se han aplicado tasas especiales a algunos productos, como la gasolina, alcohol, medicina, educación, construcción, entre otros.

**3. Implementación de la devolución del IVA:**

Se permite a los consumidores recuperar el IVA pagado en la compra de ciertos bienes y servicios.

Esta medida busca aliviar la carga fiscal de los hogares de bajos ingresos.

**4. Modernización del sistema de administración del IVA:**

Se ha implementado la factura electrónica para facilitar la fiscalización y el control del impuesto.

Se han creado nuevos mecanismos para combatir la evasión del IVA.

**5. Implementación del IVA diferenciado:**

Se aplica una tasa del 1% a algunos productos básicos de la canasta alimentaria.

Esta medida busca proteger el poder adquisitivo de los hogares de bajos ingresos.

**Otras modificaciones importantes:**

Se han modificado los plazos para la presentación de las declaraciones de IVA.

Se han establecido nuevos requisitos para la inscripción en el IVA.

Se han creado nuevos mecanismos para la resolución de controversias en materia de IVA.

## Documentos comerciales

### ***La factura electrónica.***

La factura electrónica es un documento que se envía de forma online tanto al Ministerio de Hacienda, como al correo electrónico de quien haya realizado una compra. Este documento electrónico está compuesto por una imagen que el cliente puede ver como una factura (PDF) y otra versión (XML) que es la que revisa el sistema de Hacienda.,

Para poder emitir comprobantes electrónicos, los contribuyentes deben registrarse en el portal de ATV (Administración Tributaria Virtual) y contar con un mecanismo de seguridad para firmarlos, de esta manera se garantizará su integridad y autenticidad.

### ***Debes tener en cuenta que:***

- La factura electrónica en Costa Rica requiere la integración de una firma digital para personas físicas; y el Sello Electrónico del Banco Central de Costa Rica para las jurídicas.
- La Llave Criptográfica del Ministerio de Hacienda, para personas físicas y jurídicas tiene validez únicamente para fines tributarios.
- Las facturas se deben archivar por un período de 5 años conforme con el artículo 109 del Código de Procedimiento y Normativa Tributaria.

### **Ilustración 57**

*Ejemplo factura electrónica*

Consecutivo: 00100001010000000006 Plazo de crédito:  
Clave: 5060405230004021309100010000101000000006103569967 Condición de  
Venta: Contado  
Fecha: 04/05/2023 18:49:14 Medio de Pago: Transferencia  
- depósito bancario

Tipo Documento: Factura electrónica

DATOS DEL EMISOR

Nombre: ANTONIO SOTO BRENES Cédula: xxxxxxxxx  
Nombre comercial:  
E-Mail: xxxxxxxxxx@gmail.com  
Teléfono: - Fax: -  
Provincia: ALAJUELA Cantón: ALAJUELA  
Distrito: DESAMPARADOS Barrio:  
Otras Señas: CASA COLOR CAFE PORTONES NEGROS

DATOS DEL CLIENTE

Nombre: FUNDACION PARA EL DESARROLLO ACADEMICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL Cédula: 3006324743  
Nombre comercial: FUNDACION PARA EL DESARROLLO ACADEMICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL  
E-Mail: facturafundauna@una.cr  
Teléfono: 506-22637444 Fax: 0-0  
Provincia: HEREDIA Cantón: HEREDIA  
Distrito: HEREDIA Barrio:  
Otras Señas: CENTRO COMERCIAL PLAZA HEREDIA

Línea	Código	Detalle del Producto	Cant.	Unidad	Precio Unitario	Monto	Descuento	Total
1		831290000000-Servicios de consultoria prestados a las empresas,n.c.p.	1.00	Servicios Profesionales	1,015,000.00	1,015,000.00	0.00	1,015,000.00

Observaciones (Otros)	Total servicios gravados	1,015,000.00
Orden de compra: 45985	Total servicios exentos	0.00
	Total servicios exonerados	0.00
	Total mercancías gravadas	0.00
	Total mercancías exentas	0.00
	Total mercancías exoneradas	0.00
	Total gravado	1,015,000.00
	Total exento	0.00
	Total exonerado	0.00
	Total venta	1,015,000.00
	Total descuento	0.00
	Total venta neta	1,015,000.00
	Total impuestos	20,300.00
	Total IVA Devuelto	0.00
	Total Otros Cargos	0.00
	Total comprobante	1,035,300.00



El impuesto corresponde al 2% de instituciones educativas (capacitaciones académicas y culturales)

## ***Formularios para reportar impuestos en Costa Rica:***

**Introducción:** En Costa Rica, existen diferentes formularios para reportar los impuestos. Estos formularios son utilizados por los contribuyentes para declarar sus ingresos, sus gastos y sus impuestos.

### **Tipos de formularios:**

Los tipos de formularios que existen en Costa Rica dependen del tipo de impuesto que se declara. Algunos de los formularios más comunes son:

- **Formulario D-104:** Declaración del Impuesto al Valor Agregado (IVA).
- **Formulario D-110:** Declaración del Impuesto sobre la Renta.
- **Formulario D-140:** Declaración del Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas.
- **Formulario D-150:** Declaración del Impuesto sobre la Renta de Personas Jurídicas.
- **Formulario D-160:** Declaración del Impuesto sobre las Utilidades de las Sociedades Anónimas.

### **Instrucciones para completar los formularios:**

Las instrucciones para completar los formularios se encuentran en el sitio web del Ministerio de Hacienda de Costa Rica. También se puede obtener ayuda para completar los formularios en las oficinas del Ministerio de Hacienda.

### **Plazos para la presentación de los formularios:**

Los plazos para la presentación de los formularios dependen del tipo de impuesto que se declara. En general, los formularios deben presentarse dentro de los primeros 15 días del mes siguiente al período que se declara.

### **Sanciones por la presentación tardía de los formularios:**

La presentación tardía de los formularios puede resultar en multas e intereses, según las normativas del Ministerio de Hacienda.

### **Descripción de algunos de los formularios más comunes:**

**Formulario D-104:** El formulario D-104 se utiliza para declarar el Impuesto al Valor Agregado (IVA). Este impuesto se aplica a la venta de bienes y servicios. El formulario D-104 debe presentarse mensualmente por los contribuyentes que están sujetos al IVA.

**Formulario D-110:** El formulario D-110 se utiliza para declarar el Impuesto sobre la Renta. Este impuesto se aplica a los ingresos de las personas físicas y jurídicas. El formulario D-110 debe presentarse anualmente por los contribuyentes que están sujetos al Impuesto sobre la Renta.

**Formulario D-140:** El formulario D-140 se utiliza para declarar el Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas. Este impuesto se aplica a los ingresos de las personas físicas. El formulario D-140 debe presentarse anualmente por las personas físicas que están sujetas al Impuesto sobre la Renta.

**Formulario D-150:** El formulario D-150 se utiliza para declarar el Impuesto sobre la Renta de Personas Jurídicas. Este impuesto se aplica a los ingresos de las personas jurídicas. El formulario D-150 debe presentarse anualmente por las personas jurídicas que están sujetas al Impuesto sobre la Renta.

**Formulario D-160:** El formulario D-160 se utiliza para declarar el Impuesto sobre las Utilidades de las Sociedades Anónimas. Este impuesto se aplica a las utilidades de las sociedades anónimas. El formulario D-160 debe presentarse anualmente por las sociedades anónimas que están sujetas al Impuesto sobre las Utilidades.



Punto clave: Todos los formularios que se mencionan, para declarar impuestos, se completan y presentan de forma electrónica a través del portal virtual del Ministerio de Hacienda, conocido como ATV, o Administración Tributaria Virtual.

### ¿Por qué es importante esto?

- **Agilidad y comodidad:** Olvídate de filas y papeleos. Puedes realizar tus trámites desde la comodidad de tu hogar u oficina, a cualquier hora del día, los 365 días del año.
- **Seguridad y eficiencia:** La plataforma ATV te permite presentar tus formularios de manera segura y confiable, con la tranquilidad de que tu información está protegida.
- **Contribución al medio ambiente:** Al evitar el uso de papel, contribuimos a la protección del medio ambiente.

### ¿Cómo acceder al portal ATV?

1. Ingresa al sitio web del Ministerio de Hacienda: <https://atv.hacienda.go.cr/ATV/Login.aspx>
2. Haz clic en "Ingresar al ATV".
3. Inicia sesión con tu cédula de identidad y contraseña. Si no tienes una cuenta, puedes crearla fácilmente siguiendo las instrucciones en pantalla.

### RECORDATORIO

- Es importante que la información personal y fiscal esté actualizada en el sistema ATV. Esto evitará errores o retrasos en la tramitación de las declaraciones.
- El portal ATV ofrece una completa guía de usuario que ayuda a navegar por la plataforma y completar los formularios de forma correcta.

## Firma digital

### *¿Qué es la firma digital?*

La firma digital es un conjunto de datos electrónicos que se asocian a un documento digital y permiten verificar la identidad del firmante y la integridad del documento. Es como una firma manuscrita, pero en formato digital.

### *¿Cómo funciona la firma digital?*

La firma digital se basa en la criptografía, que es una técnica para codificar y decodificar información. Cuando se firma un documento digital, se utiliza un algoritmo de criptografía para crear una "huella digital" del documento. Esta huella digital se combina con un certificado digital que identifica al firmante. El certificado digital es emitido en Banco Central a través de una entidad de certificación autorizada, como los Bancos estatales y privados de Costa Rica

### *¿Cómo se adquiere la firma digital?*

Para adquirir una firma digital en Costa Rica, debes seguir estos pasos:

1. **Solicitar un certificado digital:** Solicitar una cita en los bancos del país que emitan el certificado y pagar el valor establecido por el banco Central más comisiones Bancarias.
2. **Obtener un software de firma digital:** Existen diferentes softwares de firma digital disponibles. Puedes descargar uno de forma gratuita o comprar uno con funcionalidades adicionales.

### *¿Qué se puede realizar con la firma digital en Costa Rica?*

La firma digital tiene la misma validez legal que la firma manuscrita en Costa Rica. Se puede utilizar para:

- **Firmar documentos electrónicos:** Firmar contratos, facturas, poderes, etc.
- **Realizar trámites en línea:** Realizar trámites en el sitio web del gobierno, como la presentación de declaraciones de impuestos o la solicitud de becas.
- **Participar en procesos de licitación:** a través de la plataforma de SICOP

### ***Beneficios de la firma digital***

- **Seguridad:** La firma digital es un método seguro para firmar documentos electrónicos.
- **Eficiencia:** La firma digital permite ahorrar tiempo y dinero al eliminar la necesidad de imprimir, firmar y enviar documentos en papel.
- **Comodidad:** Puedes firmar documentos desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- **Medio ambiente:** La firma digital ayuda a proteger el medio ambiente al reducir el uso de papel.

### **La cuenta bancaria.**

La **cuenta bancaria** es un producto financiero por medio del cual el o los titulares de dicho contrato pueden administrar su dinero, a través de las diferentes formas que ofrece la entidad.

Por lo general, al tener una cuenta bancaria, podrás ingresar tus fondos en el banco, para luego realizar otras acciones, tales como: transferencias, pago de recibos, retiros de dinero por medio de cajero automático, pagos mediante tarjeta de crédito, entre otros.

Es muy importante tener en cuenta que todos los movimientos realizados tanto de ingreso como de salida de fondos quedarán registrados en la cuenta bancaria.

A las cuentas bancarias se las considera como un producto financiero básico, del cual se pueden generar subproductos o productos tales como los préstamos o las tarjetas de débito.

### ***Tipos de cuentas bancarias.***

#### **Cuenta corriente**

- La cuenta corriente es un contrato entre una persona o empresa y un banco, mediante la cual el cliente deposita dinero. Esta no genera intereses.
- El dinero de la cuenta corriente puede ser girado posteriormente a través de cheques, o bien puede sacarlo mediante un cajero automático utilizando una tarjeta de débito. Con esta cuenta se pueden pagar servicios generales y realizar transferencias de una cuenta a otra.
- Para cada una de estas transacciones, es necesario que el cliente mantenga dinero en la cuenta, de lo contrario no se podrán realizar las mismas.

### **Cuenta de ahorros.**

Es un servicio que presta una institución de custodia y cuidado de dinero propiedad de un tercero, el cual puede ser una persona física o jurídica. La cuenta gana intereses sobre los saldos que se tengan depositados. Estos intereses son sumados al monto del ahorro y el resultado será el nuevo saldo de la cuenta. Se puede sacar dinero de esta cuenta mediante una tarjeta de débito.

### **Transferencia bancaria.**

Una transferencia bancaria es una operación a través de la cual una persona o entidad da instrucciones a su entidad bancaria para que envíe determinada cantidad de dinero con cargo a su cuenta a la cuenta de otra persona o empresa. En resumen, una transferencia bancaria consiste en pasar dinero de una cuenta a otra.

### **Sinpe móvil.**

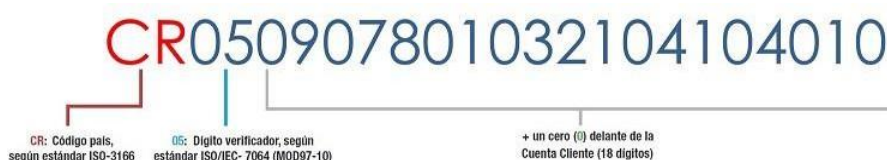
El Sistema Nacional de Pagos Electrónicos (SINPE) es una plataforma tecnológica, que conecta a las distintas entidades del Sistema Financiero Nacional a través de una red privada de telecomunicaciones, la cual les permite la movilización electrónica de fondos entre Cuentas Clientes.

Es un servicio ofrecido por las diferentes entidades financieras, mediante el cual usted podrá relacionar una cuenta en colones a su número de celular, y realizar transferencias y pagos de forma ágil y sencilla desde su banco o de otros bancos suscritos al servicio.

### **Cuenta IBAN.**

- El IBAN (International Bank Account Number) es una estructura estandarizada que identifica cuentas de fondos tanto a nivel nacional como internacional.
- Este formato ha sido promulgado por el Comité Europeo de Estándares Bancarios y cumple con la norma ISO-13616.
- Esta cuenta se podrá utilizar en operaciones realizadas desde un mismo banco, entre bancos vía Sinpe y desde y hacia bancos internacionales.

#### **Ilustración 58** *Cuenta IBAN*



## Naturaleza de saldos de las cuentas

En los estados financieros, los saldos de cuentas representan los montos acumulados de transacciones financieras y eventos económicos relacionados con una entidad en particular. Los saldos de cuentas pueden ser de naturaleza deudora o acreedora, dependiendo de si representan activos, pasivos, patrimonio neto, ingresos o gastos.

Saldo: es el resultado de la diferencia entre el debe y el haber. Existen tres tipos de saldos:

Saldo deudor: cuando el debe es mayor que el haber.

Saldo acreedor: cuando el haber es mayor que el debe.

Saldo nulo: cuando el debe y el haber son iguales, se conoce como cuenta saldada.

**Tabla 4**

*Naturaleza de los saldos.*

Cuenta	Naturaleza	DEBE	HABER
ACTIVO	DEUDOR	+	-
PASIVO	ACREEDOR	-	+
PATRIMONIO	ACREEDOR	-	+
INGRESOS	ACREEDOR	-	+
GASTOS	DEUDOR	+	-

Aquí hay una explicación más detallada de la naturaleza de los saldos de cuentas en los estados financieros principales:

**Activos:** Los saldos representan los recursos económicos controlados por la entidad, generando beneficios económicos futuros. Los activos tienen *saldos deudores* y aparecen en el lado izquierdo del balance general.

**Pasivos:** Los saldos de las cuentas de pasivos representan las obligaciones financieras de la entidad, es decir, las deudas y compromisos que la entidad tiene con terceros. Los pasivos tienen *saldos acreedores* y aparecen en el lado derecho del balance general.

**Patrimonio neto:** Representan la inversión de los propietarios en la entidad y los resultados acumulados de la entidad. El patrimonio neto se compone de aportes de los propietarios, utilidades retenidas y otras partidas de reservas. El patrimonio neto aparece en el balance general como la *diferencia entre activos y pasivos*.

**Ingresos:** Generados por la entidad como resultado de sus actividades comerciales normales. Los ingresos tienen *saldos acreedores* y aparecen en el estado de resultados.

**Gastos:** Son los costos incurridos por la entidad en el curso de sus operaciones comerciales. Los gastos tienen *saldos deudores* y aparecen en el estado de resultados.

En resumen, la naturaleza de los saldos de cuentas en los estados financieros depende de la clasificación contable de las transacciones y eventos económicos que representan. Reflejan la posición financiera y el desempeño de una entidad en un momento dado y son fundamentales para la presentación de información financiera precisa y transparente.

### Asientos de Diario.

Es una representación gráfica o esquema de una transacción contable el cual queda dentro del diario general. Todo asiento tiene las siguientes partes:

- a) Fecha: día, mes y año en que transcurrió la transacción contable y se anota en la primera columna.
- b) Cuentas que se cargan: corresponden aquellas que sufren el débito en la transacción contable, misma que se anota en la descripción y en la columna del debe del importe respectivo.
- c) Cuentas que se abonan: hacen referencia las o la cuenta que se están acreditando dentro de la transacción comercial, igualmente el nombre de las cuentas que se anotan e la columna de descripción y el importe en la columna del haber.
- d) Explicación o detalle: Se refiere a una breve reseña de lo que presenta el asiento de diario, el cual debe iniciar con la palabra registro, ya que la contabilidad es un

registro sistemático y cronológico de las transacciones mercantiles de una empresa.

- e) Líneas de cierre: Se efectúan para evitar que cualquier otra persona altere el asiento de diario incluyéndole otras cuentas.

Dependiendo del número de cuentas que se vean afectadas podemos clasificar los asientos con los siguientes tipos:

**Asientos simples:** Es aquel tipo en el cual intervienen solamente 2 cuentas contables una que debita y otra que acredita. Por ejemplo, si una compañía recibe el día 23 de octubre del 2008 la suma de ₡2.000.000 producto de un cobro a un cliente.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
23-10-08	Efectivo	2.000.000	
	Cuentas por cobrar		2.000.000
	Registro del cobro en efectivo a un cliente		
	————— /   \ —————		

**Asientos compuestos:** Son aquellos en las cuales intervienen dos o más cuentas en el debe o en el haber. Por ejemplo, suponga que el día 24 de octubre del 2008 se brindó un servicio a un cliente por la suma de ₡230.000 el cual nos canceló en efectivo la suma de ₡80.000 y prometió pagar el resto a 30 días plazo.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
24-10-08	Efectivo	80.000	
	Cuentas por cobrar	150.000	
	Ingreso por servicios		230.000
	Registro del cobro en efectivo a un cliente		
	————— / \ —————		

**Ejemplo 1.** Pedro Fuentes decide instalar un negocio de reparación de electrodomésticos, para lo que aporta lo siguiente:

Efectivo	₡200.000,00
Materiales	₡100.000,00
Mobiliario y Equipo	₡500.000,00

Artículos de Oficina	Ø 60.000,00
Herramientas	Ø150.000, 00

Asiento de diario para registrar el aporte del señor Fuentes.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
28-07-2022	Efectivo	200.000	
	Materiales	100.000	
	Mobiliario y equipo	500.000	
	Artículos de oficina	60.000	
	Herramientas	150.000	
	Capital		1.010.000
	Registro del aporte del señor Fuentes		
_____ / _____			

**Ejemplo 2.** Pedro Naranjo instala el negocio Bienes Raíces El Sol, para lo que aporta ₡200.000 en Efectivo, un vehículo valuado en ₡750.000, Equipo de Oficina de supropiedad valuado en ₡75.000 y su microcomputadora personal, con un valor de ₡150.000.

Asiento de diario para registrar el aporte inicial del señor Naranjo.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
28-07-2022	Efectivo	200.000	
	Vehículo	750.000	
	Equipo de oficina	75.000	
	Microcomputadora personal	150.000	
	Capital		1.175.000
	Registro del aporte del señor Pedro Naranjo		
_____ / _____			

**Ejemplo 3.** El doctor Mario Ramos efectúa una intervención a un paciente, por la que éste le paga ₡50.000 al contado y queda debiéndole ₡100.000.

Asiento de diario para registrar esta operación.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
04-08-2022	Efectivo	50.000	
	Cuenta por cobrar	100.000	
	Ingreso por servicios profesionales		150.000
	Registro de ingreso por servicios		
_____ / _____			

**Ejemplo 4.** Tres meses después el paciente paga al señor Ramos. Registre en el librote diario del doctor Ramos, dicho pago.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
-------	-------------	------	-------

04-11- 2022	Efectivo	100.000	
	Cuenta por cobrar		100.00 0
	Registro del pago de cuenta por cobrar		

## Mayorización

Comprende el segundo paso del ciclo contable. El cual consiste en pasar o asentar (copiar) la información del libro de diario a las cuentas individuales del mayor general, los procedimientos que se siguen son los siguientes:

- a) Se anota el nombre de la cuenta en la T respectiva y luego los cargos.
- b) En la columna referencia del mayor general, se anota el número de asiento, lo que permite tener una referencia cruzada entre los dos registros.
- c) Se anotan los datos a la cantidad que se abona según corresponda en el asientodiario.
- d) Una vez registrados los débitos y créditos respectivos, se totalizan y se determina el saldo final restándole a la cantidad mayor la inferior y colocando el saldo final en la columna respectiva.

<b>Mayorización ejemplo</b>			
<b>Efectivo</b>		<b>Capital</b>	
(1) 20.000.000	10.000.000 (2)		<u>20.000.000 (1)</u>
(7) 50.000	100.000 (3)		
	500.000 (4)		
	60.000 (5)		
	200.000 (6)		
20.750.000	11.707.000		
<u>9.043.000</u>			
<b>Vehículo</b>		<b>Documento por cobrar</b>	
<u>(2) 20.000.000</u>			<u>10.000.000 (2)</u>
<b>Derecho telefónico</b>		<b>Seguro pagado por adelantado</b>	
<u>(3) 100.000</u>			<u>(4) 500.000</u>

**Alquiler pagado por adelantado**(5) 600.000**Gasto por salarios**(6) 200.000**Gasto por combustible**(8) 700.000**Ingreso por servicios**750.000 (7)**Gasto por publicidad**(9) 50.000**Publicidad pagada por adelantado**(10) 250.000**Balance de Comprobación**

Es un informe financiero cuyo propósito es verificar la exactitud de la mayorización, es decir; comprobar si los saldos deudores y acreedores son iguales.

**Pasos:**

1. Preparar encabezado: Nombre de la empresa, nombre del balance, fecha de corte.

<p>COMPAÑÍA LOS PATO FELICES, S.A. BALANCE DE COMPROBACIÓN AL 30 DE NOVIEMBRE DE 2021</p>
---

2. Enlistar las cuentas: En el siguiente orden: activos, pasivos, capital, ingresos y gastos.
3. Se procede a colocar los montos deudores y acreedores según corresponda en el debe o el haber.
4. Se totalizan ambas columnas (sumas iguales).
5. Se coloca el signo de colones y doble raya a las sumas iguales.

**Tabla 5***Balance de Comprobación*

**Balance de Comprobación ejemplo.**

**RAPIDO DE POCOCÍ, S.A. BALANCE DE COMPROBACIONAL 31 DE JULIO DE  
2021**

Efectivo	¢ 9.04 3.00,00	
Vehículo	20.000.000,00	
Derecho telefónico	100.000,00	
Seguro pagado por adelantado	500.000,00	
Publicidad pagada por adelantado	250.000,00	
Alquiler pagado por adelantado	600.000,00	
Documento por pagar		¢ 10.000. 000,00
Capital		20.000.000,00
Ingreso por servicio		750.000,00
Gasto por salario	200.000,00	
Gasto por combustible	7.000,00	
Gasto por publicidad	50.000,00	
	<u>¢30.750.00</u> <u>0,00</u>	<u>¢30.750.000,0</u> <u>0</u>

**Clasificación de la cuentas reales y nominales.**

Se conoce como cuenta a todo título o nombre asociado con un valor o un concepto.

Se dividen en cuentas reales y cuentas nominales.

**Cuentas reales**

Este grupo forma el Balance General o Estado de situación, y se compone de los elementos del Activo, de Pasivo y Capital.

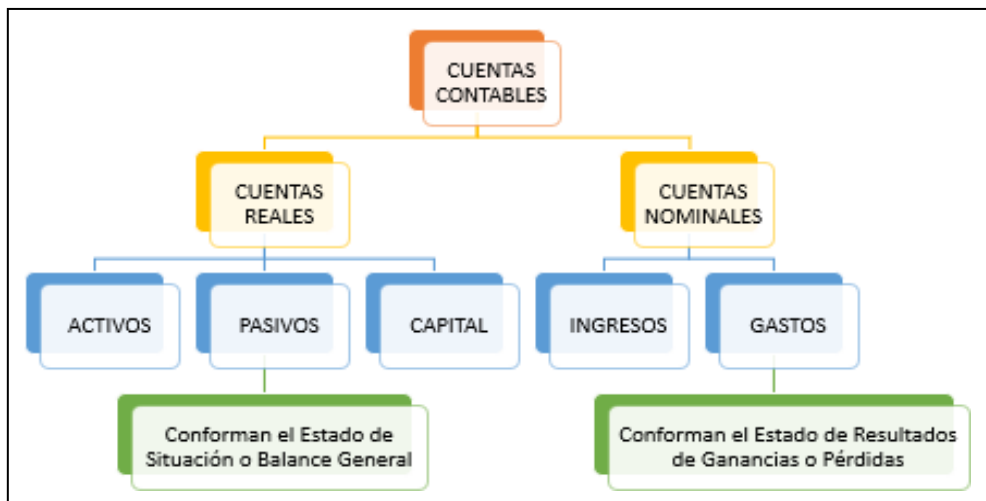
El Balance General da a conocer la situación económica de la empresa en una fecha determinada ya que muestra los valores con los que opera una empresa, lo que posee y tiene derechos a recibir, conocidos como valores positivos (Activo).

Las deudas u obligaciones por pagar a tercera persona que representan valores negativos.  
(Pasivo).

**Cuentas nominales**

La conforman el Estado de Resultados de Pérdidas o Ganancias y las cuentas de Ingresos y Gastos.

**Ilustración 59**  
Cuentas contables



**Uso de los libros contables**

**Libro diario**

Se registran todas las operaciones o transacciones que ejecuta la empresa, por medio de los asientos de diario contables en orden cronológico. Cada evento o transacción financiera se debe anotar en el libro de diario, nótese que este libro cuenta con al menos 5 columnas

1. Para anotar la fecha.
2. Para anotar las cuentas contables.
3. Para anotar el número o folio o página del mayor donde anotó el movimiento de la cuenta.
4. Para anotar la columna del debe.
5. Para anotar la columna del haber.

**Tabla 6**

*Análisis de libro diario*

Número Folio: 01

Fecha		FOLIO	DEBE	HABER
2-9-07	Efectivo	01	₪100 000,00	
	Capital Social	04		₪100 000,00
	<i>Aporte de los socios</i>			
	-----//-----			
5-9-07	Efectivo	01	₪1 000 000,00	
	Préstamos por pagar	03		₪1 000 000,00

	<i>Pago de préstamo</i>			
	-----//-----			
10-9-07	Bancos	01	₡250 000,00	
	Ingresos por servicios	05		₡250 000,00
	Ingreso por venta de servicios			
	-----//-----			
15-9-07	Gastos en salarios	06	₡200 000,00	
	Efectivo	01		₡200 000,00
	Pago de salarios			
	-----//-----			
16-9-07	Cuentas por cobrar	02	₡300 000,00	
	Ingresos por servicios	05		₡300 000,00
	Ingreso por servicio prestado			
	-----//-----			
29-9-07	Gasto en salarios	06	₡300 000,00	
	Efectivo	01		₡300 000,00
	Pago de salarios			
	-----//-----			
30-9-07	Gastos en electricidad	07	₡25 000,00	
	Efectivo	01		₡25 000,00
	Pago de servicio de electricidad			
	-----//-----			
30-9-07	Cuentas por cobrar	02	₡25 000,00	
	Ingresos por servicios	05		₡25 000,00
	Ingreso por servicio prestado			
	-----//-----			

### **Libro mayor**

Se anotan las T. Dentro de este libro cada hoja o folio representa una cuenta contable, por ejemplo, el folio o hoja 1 será para la cuenta llamada efectivo y la hoja o folio 2 para la cuenta llamada Cuentas por cobrar. No se puede utilizar una hoja o folio para más de una cuenta contable.

El libro mayor debe contar al menos con 6 columnas:

Para anotar la fecha.

Para anotar un detalle del movimiento.

Para anotar el número de folio o página del libro diario donde se originó el movimiento o registró el movimiento contable de la transacción.

Para la columna del Debe.

Para la columna del Haber.

Para obtener el saldo de la cuenta, de igual manera que se hacían en las T.

En estos folios se registran todos los movimientos que afectan la cuenta que provienen de los asientos contables registrados en el libro diario.

**Tabla 7**  
*Análisis del Libro Diario*

<b>Efectivo</b>			<b>Folio No. 1</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Detalle</b>	<b>Folio</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>	<b>Saldo</b>
2-9-07	Asiento contable	01	₡100 000,00		₡100 000,00
5-9-07	Asiento contable	01	₡1 000 000,00		₡1 100 000,00
10-9-07	Asiento contable	01	₡250 000,00		₡1 350 000,00
15-9-07	Asiento contable	01		₡200 000,00	₡1 150 000,00
29-9-07	Asiento contable	01		₡300 000,00	₡850 000,00
30-9-07	Asiento contable	01		₡25 000,00	₡825 000,00

<b>Cuentas por cobrar</b>			<b>Folio No. 02</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Detalle</b>	<b>Folio</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>	<b>Saldo</b>
16-9-07	Asiento contable	01	₡300 000,00		₡300 000,00
30-9-07	Asiento contable	01	₡25 000,00		₡325 000,00

<b>Préstamo por pagar</b>			<b>Folio No. 03</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Detalle</b>	<b>Folio</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>	<b>Saldo</b>
5-9-07	Asiento contable	01	₡1 000 000,00		₡1 000 000,00

<b>Capital Social</b>			<b>Folio No. 04</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Detalle</b>	<b>Folio</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>	<b>Saldo</b>
2-9-07	Asiento contable	01	₡100 000,00		₡100 000,00

<b>Ingresos por servicios</b>			<b>Folio No. 05</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Detalle</b>	<b>Folio</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>	<b>Saldo</b>
10-9-07	Asiento contable	01		₡250 000,00	₡250 000,00
16-9-07	Asiento contable	01		₡300 000,00	₡550 000,00
30-9-07	Asiento contable	01		₡25 000,00	₡575 000,00

Gastos en salarios			Folio No. 06		
Fecha	Detalle	Folio	Debe	Haber	Saldo
15-9-07	Asiento contable	01	₪200 000,00		₪200 000,00
29-9-07	Asiento contable	01	₪300 000,00		₪500 000,00

Gastos electricidad			Folio No. 07		
Fecha	Detalle	Folio	Debe	Haber	Saldo
15-9-07	Asiento contable	01	₪200 000,00		₪200 000,00
29-9-07	Asiento contable	01	₪300 000,00		₪500 000,00

### Libro de inventarios y balances

Se consigna el balance de comprobación, el estado de resultados y el balance de situación o general, los cuales se anotan en forma anual, al concluir el cierre fiscal (se debe anotar tanto el balance de comprobación antes como después del cierre fiscal).

A manera de ejemplo se le presenta como se anotaría el balance de comprobación de la empresa

**Tabla 8**

*Ejemplo Balance de comprobación*

**El Tiempo S.A.  
Balance de Comprobación  
Al 30 de setiembre de 2023  
LIBRO DE INVENTARIO Y BALANCES**

Número Folio 01

Cuenta	Debe	Haber
Efectivo	₪725 000,00	
Cuentas por cobrar	₪500 000,00	
Inversiones en títulos	₪200 000,00	
Vehículos	₪ 400 000,00	
Terrenos	₪2 000 000,00	
Cuentas por pagar		₪100 000,00
Préstamos por pagar		₪1 000 000,00
Hipotecas por pagar		₪2 000 000,00
Capital Social		₪100 000,00
Ingresos por servicios		₪1 150 000,00
Gastos en papelería	₪100 000,00	
Gastos en salarios	₪250 000,00	
Gastos en alquileres	₪80 000,00	
Gastos en electricidad	₪25 000,00	

Gastos en telecomunicaciones	₡50 000,00	
Gastos en suministros de limpieza	₡20 000,00	
<b>SUMAS IGUALES</b>	<b>₡4 350 000,00</b>	<b>₡4 350 000,00</b>

Nótese que se utilizó el folio 1 para detallar este balance. Una vez concluido, se puede seguir anotando los otros balances en forma continua, es decir, si se desea, no se tiene que cambiar el folio para escribir el otro estado financiero.

### **Estados financieros económicos de la contabilidad**

#### ***Estado de Resultados o Estado de Pérdidas y Ganancias***



En este Estado se presentan los ingresos y los gastos obtenidos en un período, y al relacionarlos, se obtiene la utilidad o pérdida habida en un lapso determinado.

#### **Pasos:**

1. Preparar encabezado: Nombre de la empresa, nombre del balance, fecha.

COMPAÑÍA LOS PATO FELICES, S.A. ESTADO DE RESULTADOS DEL 01 AL 31 DE OCTUBRE DE 2021
--

2. Enlistar las cuentas de ingresos y gastos.
3. Determinar la utilidad o pérdida neta del período respectivo.

**Estado de Resultados ejemplo  
RÁPIDOS DE POCOCÍ, SA.**

**Estado de Pérdidas y Ganancias Del 1 al 31 de julio del 2021**

<u>Ingresos</u>		
Ingresos por servicios	<u>¢750.000,00</u>	
<u>Total de ingresos</u>		¢750.000,00
<u>Gastos:</u>		
Gasto por salario	200.000,00	
Gasto por combustible	7.000,00	
Gasto por publicidad	<u>50.000,00</u>	
<u>Total de Gastos</u>		<u>¢257.000,00</u>
<u>Utilidad del período</u>		<u>¢493.000,00</u>

**Balance General o de Situación Financiera**



Es aquel estado financiero que presenta o resume la situación financiera de una empresa en determinado período. Muestra el cumplimiento de la ecuación contable básica. Lo conforman las cuentas: activos, pasivos, capital o patrimonio.

La ecuación puede presentarse así: **ACTIVO-PASIVO=PATRIMONIO.**

**Pasos:**

1. Preparar encabezado: Nombre de la empresa, nombre del balance, fecha.

COMPAÑÍA LOS PATO FELICES, S.A.BALANCE GENERAL AL 31 DE OCTUBRE DE 2021
---

**RÁPIDOS DE POCOCÍ, S.A.  
Balance General  
Al 31 de julio del 2021**

ACTIVO

Efectivo

¢

ACTIVO

O

	9.043.000,00		
Vehículo	20.000.000,00		
	0		
Derecho telefónico	100.000,00		Menos
Publicidad pagada por adelantado	250.000,00		
Alquiler pagado por adelantado	600.000,00		
Seguro pagado por adelantado	500.000,00		PASIVO
			O
<u>Total Activo</u>		€30.493.000,00	
		0	
<u>PASIVO</u>			
Documento por pagar			
	<u>10.000.000,00</u>		
	0		
<u>Total Pasivo</u>		10.000.000,00	
<u>CAPITAL</u>			
			Igual
Capital Social	20.000.000,00		
	0		
Utilidades del período			
	<u>493.000,00</u>		
<u>Total Patrimonio</u>		<u>€20.493.000,00</u>	CAPITAL
		0	AL

### **Asientos de Cierre**

Las cuentas de Ingreso y Gasto, al final de cada período, deben quedar con saldo cero, para acumular los gastos o ingresos del siguiente período, y así sucesivamente. Además, el efecto final de estos dos grupos de cuentas, que es la Ganancia o Pérdida del período, pasa a formar parte de las cuentas Patrimoniales por medio de la cuenta “Utilidades del Período” y posteriormente de la cuenta “Utilidades Retenidas” que es la cuenta permanente que acumula las Ganancias o Pérdidas de años anteriores.

Para dejar esas cuentas de resultado (así se llaman las cuentas del Estado de Pérdidas y Ganancias) con saldo cero, se hacen los “asientos” de cierre que van en el Diario, inmediatamente después de los asientos corrientes de operación, y cuyo propósito es trasladar

las cuentas de Gasto y Producto a una sola cuenta llamada “Pérdidas y Ganancias”, dejando, de paso, saldadas (con saldo cero), las cuentas de resultado.

Fecha	Descripción	Debe	Haber
31-07-2021	Pérdidas y ganancias	¢257.000,00	
	Gasto por salario		200.000,00
	Gasto por combustible		7.000,00
	Gasto por publicidad		50.000,00
	Para cerrar las cuentas de gasto del mes de julio		
	11		
31-07-2021	Ingreso por servicios	750.000,00	
	Pérdidas y ganancias		750.000,00
	Para cerrar los ingresos del mes de julio		
	12		
31-07-2021	Pérdidas y ganancias	493.000,00	
	Utilidades no distribuidas del Período		493.000,00
	Para cerrar a pérdidas y ganancias, y trasladar la utilidad del período a una cuenta patrimonial		
	13		

Para comprender mejor el efecto de los asientos de Cierre y su mayorización, se va a traer las “T” correspondientes con los saldos que tienen y mayorizar los asientos de cierre.

<u>Gasto por salarios</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;"><u>(cierre)200.000</u></td> <td style="width: 50%;"><u>200.000</u></td> </tr> </table>	<u>(cierre)200.000</u>	<u>200.000</u>	<u>Gasto por combustible</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;"><u>(cierre)7.000</u></td> <td style="width: 50%;"><u>7.000</u></td> </tr> </table>	<u>(cierre)7.000</u>	<u>7.000</u>
<u>(cierre)200.000</u>	<u>200.000</u>				
<u>(cierre)7.000</u>	<u>7.000</u>				
<u>Gasto por publicidad</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;"><u>(cierre)50.000</u></td> <td style="width: 50%;"><u>50.000</u></td> </tr> </table>	<u>(cierre)50.000</u>	<u>50.000</u>	<u>Ingresos por servicios</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;"><u>750.000</u></td> <td style="width: 50%;"><u>750.000 (cierre)</u></td> </tr> </table>	<u>750.000</u>	<u>750.000 (cierre)</u>
<u>(cierre)50.000</u>	<u>50.000</u>				
<u>750.000</u>	<u>750.000 (cierre)</u>				
<u>Pérdidas y ganancias</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;">257.000</td> <td style="width: 50%;">750.000</td> </tr> </table>	257.000	750.000	<u>Utilidades del período</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;"></td> <td style="width: 50%;">493.000</td> </tr> </table>		493.000
257.000	750.000				
	493.000				
<u>(cierre)493.000</u>	<u>493.000 (saldo)</u>				

La doble raya significa que las cuentas están saldadas.

**Balance de Comprobación después del cierre** 

Este Balance se confecciona únicamente con las cuentas del Balance General, que son las que quedan con saldo después de hechos los asientos del cierre.

<b>RÁPIDO DE POCOCÍ, S.A.</b>		
<b>Balance después del cierre 31 de julio del 2016</b>		
Efectivo	9.043.000,00	9.043.000,00
Vehículo	20.000.000,00	20.000.000,00
		0
Derecho telefónico	100.000,00	100.000,00
Publicidad pagada por adelantado	250.000,00	250.000,00
Alquiler pagado por adelantado	600.000,00	600.000,00
Seguro pagado por adelantado	500.000,00	500.000,00
Documento por pagar		10.000.000,00
Capital Social		20.000.000,00
		0
Utilidades del período		493.000,00
	<u>30.493.000,00</u>	<u>30.493.000,00</u>

Para el mes siguiente la Empresa inicia sus operaciones con estos saldos, y los movimientos aumentan y disminuyen hasta llegar a los nuevos saldos del mes siguiente, y así sucesivamente. Aquí termina el proceso contable.

### **Generalidades del Impuesto al Valor Agregado, Ley de fortalecimiento de las finanzas públicas.**

Es un impuesto indirecto que recae sobre el consumo, lo que significa que cuando una persona realiza la compra de un bien o servicio, paga este impuesto a una tarifa general del 13% o con alguna de las tarifas reducidas del 4%, 2% o 1%.

#### **Hecho Generador**

Todas las personas físicas, jurídicas, las entidades públicas o privadas que realicen actividades que impliquen la ordenación por cuenta propia de factores de producción, materiales y humanos, o de uno de ellos, con la finalidad de intervenir en la producción, la distribución, la comercialización o la venta de bienes o prestación de servicios.

También cuando efectúen importaciones o internaciones de bienes tangibles, bienes intangibles y servicios, así como todos los exportadores y los que se acojan al régimen de tributación simplificada.

#### **Obligados Tributarios**

Es la venta de bienes y la prestación de servicios realizados de forma habitual, por contribuyentes del artículo 4 de la Ley del Impuesto al Valor Agregado.

#### **Cálculo del impuesto**

Antes de pagar el IVA cobrado durante el mes, el contribuyente tiene la opción de deducir o descontar el IVA pagado (crédito fiscal) por los bienes o servicios que haya adquirido para la realización de su actividad económica.

#### **Tenemos que:**

$$\text{Débito fiscal} - \text{Crédito fiscal} = \text{Impuesto a pagar (IVA cobrado)} - \text{(IVA pagado)}$$

La diferencia que resulte de deducir del débito fiscal el crédito fiscal será el importe que debe pagarse al fisco.

Si se ha pagado más de lo que se ha cobrado, se puede elegir entre aplicar la compensación, tal y como lo dispone el artículo 45 del Código de Normas y Procedimientos Tributarios o bien solicitar la devolución de saldos a favor, de conformidad con el artículo 47 del código citado.

## Ejemplo de Cálculo del Impuesto

Una empresa, durante el mes de enero realizó ventas gravadas por ₡3.000.000,00 (tres millones de colones) e hizo compras gravadas por ₡2.000.000,00 (dos millones de colones), aplicando una tarifa en ambos casos del 13%. Además, la procesadora de pagos de tarjetas de crédito le efectuó retenciones de ₡50.000,00 (cincuenta mil colones) durante ese mes, las cuales se consideran como un pago a cuenta del IVA, por lo que se deben anotar en la casilla 39 del formulario D-104.

### Cálculo para el mes de enero de 2021 (1° al 31 de enero de 2021):

Ventas netas gravadas (₡3.000.000 x 13%)	₡390.000 (débito fiscal)
Compras netas del mes (₡2.000.000 x 13%)	₡260.000 (crédito fiscal)
Impuesto neto del período	₡130.000
Retenciones a cuenta impuesto sobre las ventas	- ₡50.000
<b>Impuesto por pagar</b>	<b>₡80.000</b>

Periodo del  
Impuesto

El período del impuesto es mensual.

El plazo para presentar el formulario D-104 Declaración Jurada del Impuesto al Valor Agregado y realizar el pago correspondiente, es dentro de los primeros quince días naturales del mes siguiente, con la información del mes anterior.

Aunque no se haya realizado ventas o compras durante el mes o no exista impuesto por pagar, siempre se debe presentar la declaración respectiva.

La cancelación del impuesto es por medio de conectividad, a través del sitio web de la entidad financiera donde se tenga la cuenta bancaria o bien apersonándose a las cajas (ventanillas) de las entidades autorizadas. **Consulte aquí las entidades financieras que brindan este servicio.**

Plazo para  
declarar y pagar  
el impuesto

**Tarifas del Impuesto sobre el Valor Agregado (IVA)**

Ley de Fortalecimiento de las Finanzas Públicas No. 9635		
Tarifa General		
Tarifas Impuesto	Bienes y Servicios	Observaciones
13 %	Se aplica en la venta de bienes y en la prestación de servicios realizados en el territorio nacional.	Los artículos 8 y 9 de la Ley del Impuesto sobre el Valor Agregado No. 6826, indica cuales bienes y servicios se encuentran exentos y no sujetos respectivamente.

Tarifas Reducidas		
Tarifas Impuesto	Bienes y Servicios	Observaciones
4%	Servicios de salud privada (humana y veterinaria)	Prestados por centros de salud autorizados, o profesionales en ciencias de la salud incorporados al colegio profesional respectivo (colegio de médicos y colegio veterinario).
	Compra de boletos o pasajes aéreos	Para vuelos nacionales la base imponible será el valor del boleto. En caso de vuelos internacionales, el impuesto se calcula sobre el 10% del valor del boleto aéreo.
	Medicamentos	Se aplica sobre aquellos incluidos en el listado autorizados por el Ministerio de Salud, disponible en el sitio web <a href="#">Regístrelo</a> .

2%	Materias primas, insumos, maquinaria, equipo y reactivos necesarios para la producción de medicamentos para el consumo humano.	Se requiere autorización de la Dirección General de Hacienda. Para más información: <a href="mailto:exoneraciones@hacienda.go.cr">exoneraciones@hacienda.go.cr</a> o llamar a: 2284-5287, 2284-5126, 2539-6380, 2233-5661.
	Primas de Seguro Personal	Seguros de vida, accidentes, salud privados y viajeros.
	Servicios de Educación Privada	No regulados por el MEP o el CONESUP
	Compra y venta de bienes y servicios que realicen las instituciones estatales de educación superior, sus fundaciones, el Consejo Nacional de Rectores (CONARE), el Sistema Nacional de Acreditación de la Educación Superior (SINAES) y las instituciones estatales parauniversitarias.	Siempre que sean necesarios para la realización de sus fines. Tanto las compras como las ventas de bienes y servicios deberán estar respaldados por comprobantes electrónicos autorizados por Tributación.
1%	Canasta Básica Tributaria (CBT).	<u>Decreto N° 43790-MEIC-H</u>
	Maquinaria, equipo, servicio e insumos para la producción de la CBT.	<u>Decreto N° 41824-H-MAG</u>
	Insumos agropecuarios, veterinarios y pesca no deportiva.	
0,5 %	a. La venta de productos agropecuarios o agroindustriales orgánicos que se encuentren registrados y certificados ante la entidad correspondiente.	
	b. Las ventas, así como las importaciones o internaciones, de equipo, maquinaria e insumos, debidamente avalados por el reglamento de exoneración que confeccionará el Ministerio de Agricultura y Ganadería (MAG) y utilizados en las diferentes etapas de producción y agroindustrialización de productos agropecuarios orgánicos por parte de grupos de personas productoras orgánicas organizadas (GPO), de conformidad con lo establecido en la Ley 8591, Desarrollo, Promoción y Fomento de la Actividad Agropecuaria Orgánica, de 28 de junio de 2007.	

### Tarifas Especiales del Impuesto sobre el Valor Agregado

Servicios de Ingeniería, Arquitectura, Topografía y Construcción de Obra Civil	Tarifa	Rige
--	--------	------

El tratamiento especial a la tarifa de estos servicios se origina siempre y cuando los planos asociados al proyecto(s) estén visados al 30 de setiembre de 2019 por el Colegio Federado de Ingenieros y de Arquitectos de Costa Rica. Transitorio V Ley 9635.	<b>Exent o</b>	Del 1 de julio de 2019 al 30 de junio de 2020.
	<b>4%</b>	Del 1 de julio de 2020 al 16 setiembre 2020.
Adición del transitorio V bis a la Ley 9635 mediante Ley No. 9887 "Reforma del Transitorio V y Adición al Transitorio V bis a la Ley 9635 para el Impulso de la Reactivación Económica". (No aplica restricción de fecha de visado)	<b>Exent o</b>	Del 17 setiembre 2020 al 31 de agosto 2021.
	<b>4%</b>	Del 1 de setiembre 2021 al 31 de agosto 2022.
	<b>8%</b>	Del 1 de setiembre 2022 al 31 de agosto 2023.
	<b>13%</b>	Del 1 de setiembre 2023 en adelante
<b>Servicios turísticos</b>	<b>Tarifa</b>	<b>Rige</b>
Los servicios turísticos debidamente inscritos ante el Instituto Costarricense de Turismo (ICT).  Nota: No aplica este beneficio para los servicios que se encontraban gravados con la Ley de Impuesto General sobre las Ventas (Ley 6826). Como ejemplo los hoteles, moteles, pensiones, etc.	<b>Exent o</b>	Del 01 de julio 2019 hasta el 30 de junio 2020.
	<b>4%</b>	Del 01 de julio 2020 hasta el 19 de agosto 2020.
	<b>Exent o</b>	Del 20 de agosto 2020 hasta el 30 de junio 2021.
	<b>4%</b>	Del 01 de julio 2021 hasta el 30 de junio 2022.
	<b>8%</b>	Del 01 de julio 2022 hasta el 30 de junio 2023.
	<b>13%</b>	Del 01 de julio 2023, en adelante.
<b>Servicios de recolección, clasificación y almacenamiento de bienes reciclables y reutilizables</b>	<b>Tarifa</b>	<b>Rige</b>
Dicha actividad debe estar inscrita ante la	<b>Exent os</b>	Del 01 de julio 2019 hasta el 30 de junio 2020.

Dirección General de Tributación y el Ministerio de Salud, además cumplir las condiciones del MINAE, de lo contrario la tarifa a aplicar es del 13% a partir de 1 de julio de 2019.	<b>4%</b>	Del 01 de julio 2020 hasta el 30 de junio 2021.
	<b>8%</b>	Del 01 de julio 2021 hasta el 30 de junio 2022.
	<b>13%</b>	Del 01 de julio 2022, en adelante.

### ***Aspectos de procedimiento:***

La declaración de IVA debe realizarse antes del día 15 del mes siguiente en que se produjo el impuesto, ésta debe reflejar el detalle de:

- El monto del IVA cobrado sobre las ventas, menos el IVA pagado por las compras.
- La diferencia entre ambos es el monto a pagar a Hacienda, en caso de producirse un saldo a favor se descontará en el pago del próximo mes.
- La declaración debe hacerse mensualmente independientemente de que tenga actividad o no. De no hacerse se produce una multa.
- Además, es necesario estar registrado también en el Impuesto sobre la Renta y presentar su declaración respectiva.

Otros aspectos de procedimiento sobre el IVA en Costa Rica:

- Llevar un registro de las transacciones de manera cronológica.
- El sistema de contabilidad debe ser computarizado, el cual permita en caso de producirse una fiscalización de parte de la Administración Tributaria, sea fácil demostrar las sumas declaradas.
- Todos los ingresos y egresos deben estar reflejados en su cuenta bancaria.
- Si su cliente desea cancelar por medio de su tarjeta de crédito debe ser aceptada esta modalidad de pago, en caso contrario se puede generar una multa.
- Los comprobantes deben ser guardados por un periodo de al menos cuatro años.
- Las facturas de compras y ventas deben también ser guardados junto con su respaldo electrónico, no en físico.

### ***IVA soportado, IVA devengado***

- El IVA soportado es el que usted paga cuando contrata un servicio o cuando compra un producto. Es decir, es el que otra empresa o trabajador autónomo incluye en la factura que le emite (COMPRAS QUE USTED O LA EMPRESA REALIZA)

- El IVA devengado es el que usted añade a las facturas que usted emite como vendedor o proveedor de algún servicio. Es decir, el que usted está recaudando de sus clientes (VENTAS QUE USTED HACE)

### Ejemplos de Asientos de Diario con IVA

El 02 de julio de 2020 se compró un edificio (por primera vez) para utilizarlo como

#### Ejemplo Asiento Compra Vehículo:

El 09 de mayo de 2020 se compró un carro por valor de ¢ 4500 en efectivo más IVA.

09/05/2020

Vehículo	4.500	
IVA Soportado	585	
	Efectivo	5.085

Compra vehículo en efectivo, más IVA (13%) (4.500 x 13% = 585) en este caso, pero debe ser escalonado.

----- 04 -----  
 ----- 03 -----

#### Ejemplo Asiento Compra de Equipo:

El 20 de setiembre de 2019, se compró equipo de oficina a crédito a la empresa OFFICE DEPOT, por valor de ¢ 3.500 más IVA.

20/09/2019

Equipo de oficina	3.500	
IVA Soportado	455	
	Cuenta por pagar	3.955

Compra de equipo oficina a crédito OFFICE DEPOT, más IVA  
 (3.500 x 13% = 455, 3.500 + 455 = 3.955).

----- 05 -----

## Ejemplo Asiento Compra de Equipo:

A continuación, se le muestran los hechos económicos de la empresa Vengala S.A. del mes de setiembre, (mes de constitución de la sociedad). La empresa se dedica a vender servicios de consultoría en el campo de la ingeniería y arquitectura de condominios.

07/09/19. Se adquirieron dos equipos de cómputo por la suma total de ¢1.875.000, pagando el 50% en efectivo y el resto un crédito a dos meses plazo.

07/09/2019

Equipo Cómputo	1.631.250	
IVA Soportado	243.750	
	Efectivo	815.625
	Cuentas por pagar	815.625

Compra de equipo de cómputo, paga 50% contado y resto a crédito, incluido el IVA ( $1.875.000 \times 13\% = 243.750$ ;  $1.875.000 - 243.750 = 1.631.250$ ).

## ----- 06 ----- Ejemplo Asiento Ventas (Ingresos por Servicios):

El 14 de octubre de 2019 se recibieron ¢1.350.000 de ingresos por servicios en total de los cuáles ¢780.000 en efectivo y por la diferencia se otorgó un crédito al cliente a tres meses plazo, sin intereses.

14/10/2019

Efectivo	780.000	
Cuenta por Cobrar	570.000	
	IVA Devengado	175.500
	Ingreso por servicios	1.174.500

Registro de ingresos por servicios, nos pagan ¢780.000 en efectivo y resto a crédito, incluido el IVA ( $1.350.000 \times 13\% = 175.500$ ;  $1.350.000 - 175.500 = 1.174.500$ ).

----- 07 -----

### Ejemplo Asiento Registro Servicios Públicos:

El 30 de junio de 2020, se pagaron servicios públicos por ¢200.000 de los cuáles el 40% corresponde a la electricidad, el 35% para teléfono y el resto corresponde al servicio de agua.

30/06/2020

Gasto por Electricidad	69.600	
Gasto por teléfono	60.900	
Gastos por agua	43.500	
IVA Soportado	26.000	
Efectivo		200.000

$200.000 \times 40\% = 80.000$ luz	$80.000 \times 13\% = 10.400$
$200.000 \times 35\% = 70.000$ teléfono	$70.000 \times 13\% = 9.100$
$200.000 \times 25\% = 50.000$ agua	$50.000 \times 13\% = 6.500$

$$80.000 - 10.400 = 69.600 \quad 70.000 - 9.100 = 60.900 \quad 50.000 - 6.500 = 43.500$$

Total, IVA pagado: 10.400 luz + 9.100 teléfono + 6.500 agua = 26.000

Cancela factura por servicios públicos.

----- 08 -----  

### Ejemplo Asiento Gasto Publicidad:

El 20 de marzo del 2020 la compañía paga a la empresa La Teja por un aviso del negocio por un costo de ¢ 400.000, se pagó en efectivo.

20/03/2020

Gasto por publicidad	348.000	
IVA Soportado	52.000	
Efectivo		400.000

Cancela gastos por publicidad.

----- 09 -----

### ***¿Cómo funciona en la práctica el cobro de este tributo?***

- Compra de mercancía: Al momento de realizar una compra, el porcentaje de cobro del IVA es del 13%, que corresponde al mismo valor del impuesto sobre las ventas que regía anteriormente, este monto no va incluido en el costo del producto, sino que va separado y se acumula y al finalizar el mes se resta de la declaración que debe ser presentada mensualmente.

- Compra de servicios: El procedimiento es igual que en la compra de mercancía. El tributo no va al costo sino aparte y se va acumulando para luego restarlo a la declaración mensual.
- Todos los meses el tributo cobrado por las ventas y el pagado por las compras se va acumulando y la diferencia es lo que se debe cancelar a Hacienda a más tardar el día 15 del mes siguiente.
- Por cada venta realizada debe emitirse una factura electrónica, al menos que sea del régimen simplificado, y de igual forma se debe solicitar una factura electrónica por cada compra que realice.

# PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS



## **Actividad # 1 Formulario de Hacienda**

### **Descripción:**

Por medio de la resolución de un juego de manera individual o en parejas, de acuerdo con la población, se repasará el tema de los formularios para reportar impuestos

### **Indicaciones:**

- El docente compartirá a sus estudiantes el siguiente enlace:  
<https://wordwall.net/es/resource/70198815/formularios-para-reportar-impuestos>
- Cada estudiante lo resolverá
- Una vez realizada la actividad el docente dará retroalimentación sobre cada uno

### **Consideraciones**

Se debe indicar que el formulario D-103 aplica para múltiples reportes

Se puede visitar la página del Ministerio de Hacienda:

<https://atv.hacienda.go.cr/ATV/frmExceles.aspx>

## **Actividad #2**

### **Tipos de cuentas bancarias**

#### **Descripción**

Por medio de una actividad de falso o verdadero los estudiantes repasan los tipos de cuentas bancarias en Costa Rica.

#### **Indicaciones**

1. El docente suministra a los estudiantes el siguiente enlace:  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18310747-verdadero o falso tipos de cuentas bancarias en costa rica.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18310747-verdadero-o-falso-tipos-de-cuentas-bancarias-en-costa-rica.html)
2. Cada estudiante, de manera individual responde a las premisas planteadas.

#### **Consideraciones**

Si se desea modificar o agregar premisas se puede ingresar a la plataforma Educaplay, con el correo y contraseña suministrados en la parte de generalidades de la unidad

### **Actividad #3 Adivinando cuentas**

#### **Descripción**

Por medio de la participación individual de cada estudiante reconocen por medio de la gamificación las *cuentas reales y nominales*

#### **Indicaciones**

1. El docente crea un espacio de juego donde dibuja en la pizarra dos columnas una para las cuentas reales y otra para las nominales, para cada grupo.
2. Se agrupan los aprendientes en dos filas para realizar las preguntas del juego, con la misma cantidad si es posible.
3. El docente indica la cuenta a los dos grupos, los cuales con un marcador deben responder en la pizarra a cuál cuenta pertenece en el menor tiempo posible para acertar la mayor cantidad de cuentas, puede consultar a sus compañeros. En cada turno se van rotando para que todos participen.
4. Al finalizar la dinámica el docente revisa que las cuentas estén correctas, si hay alguna errónea, explica a todo el grupo la cuenta correcta a la que pertenece.

#### **Consideraciones**

1. Los grupos van a depender de la cantidad de estudiantes, y de cómo el profesor lo considere mejor.
2. Para trabajar con la pizarra necesitan marcadores, en este caso el docente debe brindarlos.
3. En estos juegos los estudiantes tienden a ser competitivos con los demás, por lo que brindar un premio al finalizar las actividades, puede ser una buena opción para que se animen.

<b>CUENTAS REALES</b>	<b>CUENTAS NOMINALES</b>
Caja	Ventas
Cuentas por cobrar	Ingresos por servicios
Inversiones en títulos	Ingresos por comisiones
Maquinaria y equipo	Ingresos por intereses ganados
Adelanto de sueldo	Ingresos por ventas
Inventarios	Gastos por salarios
Terrenos	Gastos en electricidad
Edificios	Gastos en teléfono
Vehículos	Gastos en alquileres
Cuentas por pagar	Gastos en publicidad
Alquiler por pagar	Gastos en viáticos
Dividendos por pagar	Gastos en impuestos
Préstamo por pagar	Ganancia en venta de activo fijo
Impuesto por pagar	Ganancia por intereses
Capital adicional	Pérdida por diferencia de cambio
Capital social común	Pérdida por cuentas incobrables

## Actividad #4 Juego Interactivo

### Descripción:

Los *estados financieros* son de suma importancia para el correcto funcionamiento de toda empresa, de ahí la importancia de conocer cada uno de estos

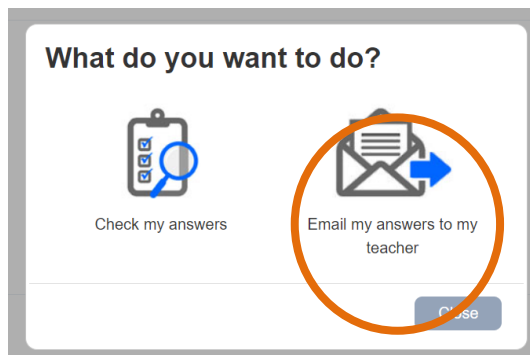
### Indicaciones:

- El docente explica cada uno de los estados financieros y utiliza esta herramienta como refuerzo rápido
- Por el medio de preferencia del docente, debe enviar el siguiente enlace a los estudiantes: <https://www.liveworksheets.com/w/es/contabilidad/7594037>
- Cada estudiante, desde su dispositivo móvil o desde el equipo de cómputo ingresa y resuelve la practica

### Consideraciones:

- Debe indicarle al estudiantado que una vez que finalice debe seleccionar en: finish!
- Para revisar las respuestas se debe seleccionar en: Check my answers

FINISH!





# **TERCER RESULTADO DE APRENDIZAJE**



## Elaborar el ciclo contable para la empresa de servicios según principios y legislación financiera contable en libros v haciendo uso de software

### Pasos del ciclo contable.

El proceso que se sigue desde que aparece la transacción hasta que esta es analizada, sobre las implicaciones en la situación financiera, se denomina Proceso Contable o Ciclo Contable.

#### Ilustración 60

*Imagen 20 Ciclo contable*



**Comprobación del ciclo contable.**

**Balance de comprobación**

**Tabla 9**

*Balance de comprobación*

**Fusión Veloz S.A**  
**Balance de Comprobación**  
**Al 31 de marzo de 2023**

<b>Cuenta</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>
Efectivo	Ø62 500	
Materiales de oficina	300.000	
Alquiler pagado por adelantado	450.000	
Honorarios acumulado por cobrar	100.000	
Patente pagada por adelantado	12.000	
Capital social		800.000
Ingreso por servicios profesionales		350.000
Gasto personales	10.000	
Gastos por salarios	180.000	
Gasto telefónico	20.500	
Gastos por servicios eléctricos	15.000	
<b>SUMAS IGUALES</b>	<b>1.150.000</b>	<b>1.150.000</b>

***Ajustes de cuentas:***

Los ajustes de cuentas son modificaciones que se realizan a los saldos de las cuentas contables al final del período contable para asegurar que reflejan correctamente la realidad financiera de la empresa. Estos ajustes pueden ser necesarios por diversas razones, como:

- **Devengar ingresos o gastos:** Registrar ingresos o gastos que se han producido durante el período contable pero que aún no se han cobrado o pagado.
- **Ajustar el valor de los activos:** Ajustar el valor de los activos para reflejar su depreciación o amortización.
- **Reclasificar cuentas:** Reclasificar cuentas para que se ajusten a la normativa contable.

### **Asientos de ajuste:**

Los asientos de ajuste son los asientos contables que se utilizan para realizar los ajustes de cuentas. Estos asientos deben estar correctamente documentados y deben ser coherentes con el resto de la contabilidad de la empresa.

### **Registro contable del impuesto al valor agregado (IVA):**

El IVA es un impuesto indirecto que se aplica al consumo de bienes y servicios. Las empresas que están sujetas al IVA deben registrar en su contabilidad las siguientes partidas:

- a. **IVA soportado:** El IVA que la empresa ha pagado en sus compras de bienes y servicios.
- b. **IVA devengado:** El IVA que la empresa ha cobrado a sus clientes en sus ventas de bienes y servicios.

La diferencia entre el IVA devengado y el IVA soportado es el IVA que la empresa debe pagar a la Hacienda Pública.

### **Elaboración de estados financieros**

#### **Estado de resultados o de pérdidas y ganancias**

#### **Tabla 10**

*Estado de resultados.*

#### **Fusión Veloz S.A Estado de Resultados Del 1 al 31 de marzo 2023**

<b>Ingresos</b>		
Ingreso por servicios profesionales	₡350.000	
Total de ingresos		₡350.000
<b>Gastos</b>		
Gastos personales	₡10.000	
Gastos por salarios	₡180.000	
Gasto telefónico	₡20.500	

Gastos por servicios eléctricos	₡15.000	
Total de ingresos		₡225.500
<b>Utilidad neta del periodo</b>		<b>₡124.500</b>

**Balance general o de situación financiera**  
**Tabla 11**  
*Balance general*

**Fusión Veloz S.A**  
**Balance General**  
**Al 31 de marzo de 2023**

<b>Cuenta</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>
<b>Activo</b>		
Efectivo	₡62.500	
Materiales de oficina	300.000	
Alquiler pagado por adelantado	450.000	
Honorarios acumulados por cobrar	100.000	
Patente pagada por adelantado	12.000	
<b>TOTAL DE ACTIVOS</b>		<b>₡924.500</b>
<b>Pasivos</b>		
<b>TOTAL DE PASIVOS</b>		<b>₡0</b>
<b>Capital</b>		
Capital social	800.000	
<b>Utilidades del periodo</b>	124.500	
<b>TOTAL DE PATRIMONIO</b>		<b>₡924.500</b>

**Asientos de cierre**  
**Tabla 12**  
*Asientos de cierre*

<b>Fecha</b>	<b>Descripción</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>
31-03-2023	Pérdidas y ganancias	Ø225.500	
	Gastos personales		Ø10.000
	Gastos por salarios		Ø180.000
	Gasto telefónico		Ø20.500
	Gastos por servicios eléctricos		Ø15.000
	Para cerrar la cuenta de gastos del mes de marzo		
	_____ 11 _____		
31-03-2023	Ingreso por servicios	Ø350.000	
	Pérdidas y ganancias		Ø350.000
	Para cerrar los ingresos del mes de marzo		
	_____ 12 _____		
31-03-2023	Pérdidas y ganancias	Ø124.500	
	Utilidades no distribuidas del período		Ø124.500
	Para cerrar pérdidas y ganancias y trasladarla utilidad del periodo a una cuenta patrimonial.		
	_____ 13 _____		

**Balance de comprobación después del cierre**  
**Tabla 13**  
*Balance después del cierre*

**Fusión Veloz S.A**  
**Balance después del cierre**  
**Al 31 de marzo de 2023**

<b>Cuenta</b>	<b>Debe</b>	<b>Haber</b>
Efectivo	₡62 500	
Materiales de oficina	₡300.000	
Alquiler pagado por adelantado	₡450.000	
Honorarios acumulados por cobrar	₡100.000	
Patente pagada por adelantado	₡12.000	
Capital social		₡800.000
Utilidades del periodo		₡124.500
<b>SUMAS IGUALES</b>	<b>₡924.500</b>	<b>₡924.500</b>

**Software contable**

El software contable es una herramienta fundamental para la gestión financiera de las empresas. Este software permite automatizar tareas contables, como la elaboración de asientos contables, la generación de informes financieros y la presentación de declaraciones de impuestos.

En Costa Rica, existe una amplia variedad de software contable disponible en el mercado. Algunos de los software contables más populares en Costa Rica son:

- Alegra: <https://www.alegra.com/Instituciones-educativas/>
- Contador Millenium: <https://technosoftcr.com/>
- Dora tu contadora: <https://www.dora.ec/>

**Factores por considerar al elegir software contable**

Al elegir un software contable, es importante considerar los siguientes factores:

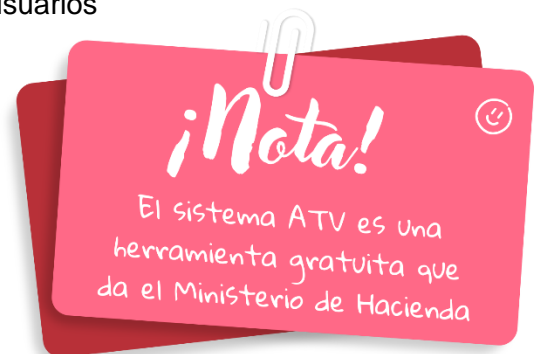
- **Tamaño de la empresa:** Las necesidades contables de una pequeña empresa son diferentes a las de una gran empresa.
- **Funcionalidades:** El software contable debe tener las funcionalidades que la empresa necesita para gestionar su contabilidad.
- **Precio:** El precio del software contable puede variar significativamente.

- **Facilidad de uso:** El software contable debe ser fácil de usar para los usuarios de la empresa.
- **Soporte técnico:** El proveedor del software contable debe ofrecer un buen servicio de soporte técnico.

**Beneficios de usar un software contable:**

El uso de un software contable puede proporcionar a las empresas los siguientes beneficios:

- **Automatización de tareas contables:** El software contable puede automatizar tareas contables, como la elaboración de asientos contables, la generación de informes financieros y la presentación de declaraciones de impuestos.
- **Mejora de la precisión de la contabilidad:** El software contable puede ayudar a mejorar la precisión de la contabilidad al reducir el riesgo de errores humanos.
- **Acceso a información en tiempo real:** El software contable puede proporcionar a los usuarios acceso a información financiera en tiempo real.
- **Mejora de la toma de decisiones:** El software contable puede ayudar a mejorar la toma de decisiones al proporcionar a los usuarios información financiera precisa y oportuna.





# **PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS**

## **Actividad #1 El sobre discreto**

### **Descripción**

Mediante la selección al azar por los estudiantes de las transacciones, resuelven individualmente el ejercicio aplicando los conocimientos adquiridos sobre el proceso de analizar y realizar los *asientos diarios* de una empresa determinada.

### **Indicaciones**

1. Para la actividad se presentan 14 transacciones de la ***lavandería limpieza Ltda***, las cuales se dividen de acuerdo a la cantidad de estudiantes, en el caso de ser menos estudiantes que ejercicios a resolver, el docente los resolverá.
2. Se realizan papelititos con los números del 1 al 14 junto con su respectiva transacción, de forma que el aprendiente selecciona al azar para resolverlo en una hoja de color que les entrega el mediador junto con un sobre.
3. En la hoja de color el estudiante escribe la transacción y dibuja el cuadro para hacer el asiento diario, cuando termina lo dobla y coloca en el sobre, en el cual, debe escribir en la parte de atrás el número de transacción que le correspondió e ir a entregarlo al docente.
4. Cuando todos los aprendientes terminan de entregar los sobres, el mediador procede a repartir al azar los sobres, de forma que les quedaría un nuevo sobre.
5. El estudiante debe abrir el sobre, observar y analizar la respuesta del compañero, si al analizar la respuesta considera que es diferente, puede realizar otro cuadro y colocar la respuesta que considere.
6. Seguidamente, el profesor muestra las transacciones y les pregunta a los estudiantes el número para ir verificando que la respuesta es correcta o bien explicar la respuesta, para que los estudiantes comprendan y corrijan el asiento.

### **Consideraciones**

1. Para la actividad debe utilizar hojas de color o en blanco, queda a preferencia del docente.
2. El juego proporciona a los estudiantes la participación individual o en grupos, queda a valoración del profesor la forma en que se realice la actividad.
3. Para la dinámica es importante que se proyecte para que los aprendientes puedan observar y analizar el caso.

## Transacciones

### LAVANDERÍA DE LIMPIEZA LTDA

1. **Mayo 1.** Se forma la lavandería limpieza Ltda., con un aporte de sus socios así: Mario Chávez aporta ₡1.000.000 en efectivo y Jorge López ₡2.000.000 en maquinaria.
2. **Mayo 2.** Se paga el alquiler correspondiente al mes de mayo por ₡150.000.
3. **Mayo 4.** Se pagan ₡85.000 por un derecho telefónico.
4. **Mayo 6.** Se compra papelería y útiles para uso de la lavandería por ₡170.000.
5. **Mayo 10.** Se recibió la suma de ₡486.000 correspondiente al ingreso por servicios prestados durante la primera semana de operaciones.
6. **Mayo 12.** Se recibe un préstamo del Banco de Costa Rica por ₡2.500.000 firmando un pagaré por dicha operación.
7. **Mayo 15.** Se compra un vehículo, para uso del negocio, en ₡2.500.000, se paga la mitad en efectivo y por el saldo se firma una prenda.
8. **Mayo 18.** Se registran nuevos ingresos por servicios, por ₡504.000.
9. **Mayo 22.** Se paga, agua, luz y teléfono por ₡350.000, y además se paga la patente municipal por ₡220.000.
10. **Mayo 23.** Se le concede un préstamo de ₡150.000 a uno de los empleados, sin intereses.
11. **Mayo 25.** Sobre el vehículo comprado el día 15, se abonan ₡500.000.
12. **Mayo 28.** Se registran ingresos por servicios por ₡670.000
13. **Mayo 30.** Se pagan salarios por ₡350.000. El trabajador al que le concedimos el préstamo nos hace un abono de ₡30.000.
14. **Mayo 31.** Abonamos al banco la suma de ₡400.000 y además le pagamos intereses por ₡70.000.

### Respuestas de Asientos diarios

Fecha		Cuentas y Detalle	FM	Parcial	Debe	Haber
mayo,01	1999	Caja y Bancos	2		1.000.000,00	
		Maquinaria	6		2.000.000,00	
		Mario Chávez - Cuenta Capital	8			1.000.000,00
		Jorge López - Cuenta Capital	9			2.000.000,00
		Registrar el aporte inicial de los socios Chávez y López				
		-----1-----				
2		Gastos por Alquileres	10		150.000,00	
		Caja y Bancos	2			150.000,00
		Pago del Alquileres del mes de mayo				
		-----2-----				
4		Derecho Telefónico	4		85.000,00	
		Caja y Bancos	2			85.000,00
		Registrar el pago del derecho telefónico para uso del negocio				
		-----3-----				
6		Papelería y útiles de lavandería	11		170.000,00	
		Caja y Bancos	2			170.000,00
		Compra de papelería y útiles para uso del negocio				
		-----4-----				
10		Caja y Bancos	2		486.000,00	
		Ingresos por servicios prestados	16			486.000,00
		Ingreso correspondiente de la primera semana de operaciones				
		-----5-----				
12		Caja y Bancos	2		2.500.000,00	
		Documentos por pagar	7			2.500.000,00
		Registrar el préstamo otorgado por el BCR según operaciones				
		-----6-----				

15	Vehículos	5	2.500.000,00	
	Caja y Bancos	2		1.250.000,00
	Documentos por pagar	7		1.250.000,00
	Compra de un vehículo para uso del negocio, marca, modelo]			
	-----7-----			
18	Caja y Bancos	2	504.000,00	
	Ingresos por servicios prestados	16		504.000,00
	Registrar los ingresos recibidos por la venta de servicios que presenta la empresa			
	-----8-----			
22	Gasto por servicios públicos	12	250.000,00	
	Patente municipal	13	220.000,00	
	Caja y Bancos	2		470.000,00
	Registrar el pago de los recibos por servicios telefónicos, eléctricos y agua, así como el pago de la patente			
	-----9-----			
23	Cuentas por cobrar empleado	3	150.000,00	
	Caja y Bancos	2		150.000,00
	Préstamo otorgado al Sr. <del>Xxxxx</del>			
	-----10-----			
25	Documentos por pagar	7	500.000,00	
	Caja y Bancos	2		500.000,00
	Abono a la prenda firmada el 15 del presente mes por la compra del Vehículo			
	-----11-----			
28	Caja y Bancos	2	670.000,00	
	Ingresos por servicios prestados	16		670.000,00
	Registrar los ingresos recibidos a la fecha según recibos No. <del>Xx</del>			
	-----12-----			
30	Gastos por salarios	14	350.000,00	
	Cuentas por cobrar empleado	3		30.000,00
	Caja y Bancos	2		320.000,00
	Registrar el pago de los empleados y el abono efectuado por el funcionario por el préstamo otorgado			
	-----13-----			
31	Documentos por pagar	7	400.000,00	

## Actividad # 2 Mayorizando

### Descripción

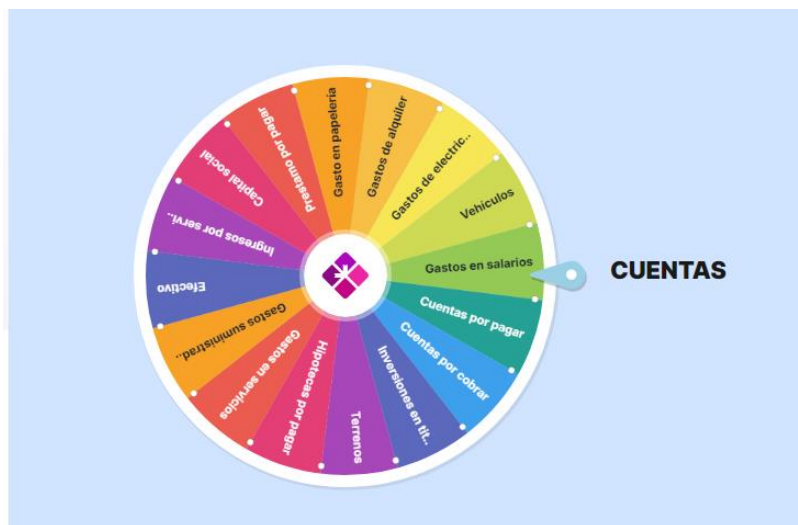
A través de la actividad dando continuidad a la estrategia anterior, los estudiantes realizan la **mayorización** en grupos de tres personas para fomentar el compañerismo y la comunicación de los demás aplicando la enseñanza del tema.

### Indicaciones

1. El mediador reparte los números del 1 al 3 entre los aprendientes, en los cuales se formarán los grupos, uniéndose los 1, 2 y 3 para realizar los ejercicios.
2. Se entrega a cada grupo una ficha de color con los asientos realizados en la actividad #1 para que puedan realizar la mayorización de la empresa.
3. Para seleccionar las cuentas para cada grupo se utiliza una ruleta (ver imagen 8) para la ruleta utiliza el siguiente enlace <https://app-sorteos.com/wheel/GNGWMY> , se inicia con la participación del grupo 1, luego 2 y al final el 3, así sucesivamente cada turno hasta repartir las cuentas.

### Ilustración 61

*Ruleta de cuentas*



4. Para realizar la mayorización de cada cuenta correspondiente, deben utilizar el revés de la ficha de color que se les entregó, posterior a la realización los aprendientes pegan las fichas en la pizarra.

5. Finalmente, el mediador junto con los estudiantes procede a verificar que los ejercicios de mayorización estén correctos.

### **Consideraciones**

1. En la actividad de la ruleta se debe proyectar para que los grupos puedan ver las cuentas que les corresponden, por lo que se debe utilizar un proyector o pantalla inteligente.

2. Para cada actividad debe brindar el material físico e impreso que se menciona para que puedan trabajar cada ejercicio.

Para la actividad pueden variar los grupos y la cantidad de personas que lo integran

### Actividad # 3 Conocimientos a prueba

#### Descripción:

Dando seguimiento a los asientos diarios y a la mayorización se procede a realizar los estados de resultados, balance general y balance de comprobación de la empresa **LAVANDERÍA DE LIMPIEZA LTDA** para poner a prueba el conocimiento adquirido en la explicación de cada balance con sus cuentas correspondientes.

#### Indicaciones

1. El profesor da una breve explicación de ejemplos sobre estados de resultados, balance general y balance de comprobación para que tengan una perspectiva más amplia.
2. Se le indica a los estudiantes que deben clasificar las cuentas para cada balance, con los datos ya obtenidos. Por lo que individualmente selecciona las cuentas de cada columna.
3. Realizan el cuadro correspondiente para cada balance con el encabezado de la empresa y los datos que se han brindado conforme a surgido el procedimiento, para que obtengan los datos correspondientes de la **LAVANDERÍA DE LIMPIEZA LTDA**.

#### Práctica Estado de Resultados

##### Lavandería La Limpieza Ltda.

Estado de pérdidas y ganancias

Del 1 al 31 de Mayo de 2016

Colones

#### Ingresos:

Ingresos por servicios prestados ₡1.660.000,00

#### Gastos:

Gastos por alquileres	₡150.000,00	
Gastos por servicios públicos	₡350.000,00	
Gastos por salarios	₡350.000,00	
Gastos por intereses	₡70.000,00	₡.920.000,00

**Utilidad del periodo** ₡740.000,00

## Práctica Balance General

### Lavandería La Limpieza Ltda.

Balance de General  
al 31 de mayo de 2016  
Colones

#### Activos

##### Activos Corrientes

Caja y Bancos	₡1.595.000,00	
Cuentas por cobrar empleados	₡120.000,00	
Papelería y útiles de lavandería	₡170.000,00	
<b>Total de Activos Corrientes</b>		₡1.885.000,00

##### Activos No Corrientes

Vehículos	₡2.500.000,00	
Maquinaria	₡2.000.000,00	
Derecho telefónico	₡85.000,00	
Patente	₡220.000,00	
<b>Total de Activos no Corrientes</b>		₡4.805.000,00
<b>Total Activo</b>		<u>₡6.690.000,00</u>

#### Pasivo y patrimonio

##### **Pasivos no corrientes**

Documentos por pagar		₡2.850.000,00
<b>Total de pasivos no corrientes</b>		<u>₡2.850.000,00</u>

##### **Patrimonio:**

Mario Chávez - cuenta capital	₡1.000.000,00	
Jorge López - cuenta capital	₡2.000.000,00	
Utilidad del periodo	₡840.000,00	
<b>Total Patrimonio</b>		₡3.840.000,00
<b>Total Patrimonio y pasivo</b>		<u>₡6.690.000,00</u>

## Práctica Balance de Comprobación

### BALANCE DE COMPROBACIÓN DEL EJEMPLO PRÁCTICO.

#### Lavandería La Limpieza Ltda.

Balance de Comprobación

Al 31 de mayo de 2016

Colones

Caja y Bancos	₡1.495.000,00	
Papelería y útiles de lavandería	₡170.000,00	
Cuentas a cobrar empleados	₡120.000,00	
Derecho telefónico	₡85.000,00	
Patente municipal	₡220.000,00	
Vehículos	₡2.500.000,00	
Maquinaria	₡2.000.000,00	
Documentos por pagar		₡2.850.000,00
Mario Chaves - cuenta capital		₡1.000.000,00
Jorge López - cuenta capital		₡2.000.000,00
Ingresos por servicios prestados		₡1.660.000,00
Gastos por alquileres	₡150.000,00	
Gastos por servicios públicos	₡350.000,00	
Gastos por salarios	₡350.000,00	
Gastos por intereses	₡70.000,00	
<b>SUMAS IGUALES</b>	<b>₡7.510.000,00</b>	<b>₡7.510.000,00</b>



# **CUARTO RESULTADO DE APRENDIZAJE**



**Desarrollar capacidades para la resolución de problemas ecológicos, sociales y culturales considerando los derechos humanos, la equidad**

### **Comunicación asertiva**

Comunicación es básicamente la forma en la que se transmite un mensaje entre un emisor y un receptor, pero cuando hablamos de *comunicación asertiva* o *asertividad*, incluimos la actitud de esa **comunicación**, ya que es la forma en la que una persona expresa sus opiniones **desde el respeto** hacia el otro, de una forma clara y pausada.

Además, la comunicación asertiva en la contabilidad es la habilidad de transmitir información financiera de manera clara, precisa y concisa a diferentes tipos de públicos, tanto internos como externos.

**Importancia:** La comunicación asertiva es fundamental para el éxito de un profesional de la contabilidad, ya que permite:

- **Mejorar la toma de decisiones:** Al comunicar la información financiera de manera clara y precisa, se facilita la toma de decisiones informadas por parte de las diferentes partes interesadas de la organización.
- **Evitar errores y confusiones:** Una comunicación precisa y concisa ayuda a evitar errores y confusiones en la interpretación de la información financiera.
- **Fortalecer las relaciones:** La comunicación asertiva permite construir relaciones de confianza con los diferentes públicos con los que se interactúa.
- **Promover la transparencia:** Una comunicación abierta y transparente ayuda a generar confianza en la organización.

#### ***Características de la comunicación asertiva en la contabilidad:***

- **Claridad:** La información financiera debe ser transmitida de manera clara y comprensible para el público objetivo.
- **Precisión:** La información financiera debe ser precisa y veraz.

- **Concisión:** La información financiera debe ser transmitida de manera concisa y evitando tecnicismos innecesarios.
- **Respeto:** Se debe respetar la opinión y el punto de vista de los diferentes públicos con los que se interactúa.
- **Empatía:** Se debe tener en cuenta la perspectiva del público objetivo al comunicar la información financiera.

***Consejos para mejorar la comunicación asertiva en la contabilidad:***

- **Utilizar un lenguaje sencillo y comprensible:** Evitar el uso de tecnicismos y jerga contable que pueda ser difícil de entender para el público objetivo.
- **Organizar la información de forma lógica:** Presentar la información financiera de manera ordenada y secuencial facilita su comprensión.
- **Utilizar ejemplos y gráficos:** Los ejemplos y gráficos pueden ayudar a ilustrar la información financiera y hacerla más comprensible.
- **Ser receptivo a las preguntas y comentarios:** Escuchar atentamente las preguntas y comentarios del público objetivo y responderlas de manera clara y precisa.

**Valores y principios morales**

HONRADEZ. Se refiere a la cualidad con la cual se designa a aquella persona que se muestra, tanto en su obrar como en su manera de pensar, como justa, recta e íntegra. Quien obra con honradez se caracterizará por la rectitud de ánimo, integridad con la cual procede en todo en lo que actúa, respetando por sobre todas las cosas las normas que se consideran como correctas y adecuadas en la comunidad en la cual vive.

HONESTIDAD. Ser transparente e íntegro, así como consecuente con lo que se piensa y con lo que se actúa. Honesto es aquél que observa una conducta moral comúnmente aceptable: recto, sincero, intachable, decente, incapaz de engañar, estafar o robar.

DISCRESIÓN. Discreción significa no divulgar información que se conoce (confidencial o importante) o discernir con asertividad y responsabilidad qué es lo que se puede o debe comunicar, de la manera adecuada, cuándo, a quién, en qué momento y lugar.

La discreción tiene relación con la prudencia, tanto para establecer un juicio como para hablar u obrar.

### ***Ética Profesional.***

Se define como un conjunto de normas y valores morales que los profesionales de un determinado sector deben respetar durante el ejercicio de su profesión.

Se traduce en una serie de comportamientos y pautas de actuación encaminadas a fomentar las buenas prácticas laborales y la armonía social.

Se trata de valores que los profesionales han de aplicar de manera individual, pero que tienen un beneficio colectivo, tanto para su profesión como en el ámbito social.

### ***Principios Morales.***

#### Integridad:

- Actuar con honestidad y transparencia en todas las actividades profesionales.
- Ser veraz en la presentación de la información financiera.
- No participar en actividades fraudulentas o engañosas.

#### Responsabilidad:

- Cumplir con las obligaciones y responsabilidades profesionales de manera eficiente y oportuna.
- Ser consciente del impacto de sus acciones en los demás.
- Responder por sus errores y omisiones.

#### Objetividad:

- Mantener una actitud imparcial en la elaboración de informes financieros.
- No permitir que sus intereses personales o prejuicios influyan en su trabajo.
- Ser justo y equitativo en el trato con los demás.

#### Confidencialidad:

- Mantener la confidencialidad de la información financiera de sus clientes.
- No divulgar información confidencial a terceros sin autorización.
- Respetar la privacidad de sus clientes.

#### Competencia profesional:

- Mantenerse actualizado en las normas y prácticas contables vigentes.
- Desarrollar sus habilidades y conocimientos profesionales de forma continua.
- Brindar un servicio profesional de alta calidad.

#### Compromiso social:

- Utilizar sus conocimientos y habilidades para contribuir al desarrollo de la sociedad.
- Actuar de manera responsable con el medio ambiente.
- Promover la justicia social y la equidad.

#### Respeto:

- Tratar a todos los clientes, colegas y demás personas con respeto y consideración.

- Valorar la diversidad y la inclusión.
- Evitar la discriminación y el acoso.

### **Derechos humanos: Equidad, la pluriculturalidad, la diversidad.**

Los derechos humanos son un conjunto de obligaciones legales o jurídicas de los Estados establecidas para crear condiciones para que toda la población goce de una vida digna, sin discriminación o sufriendo necesidades o limitaciones que les impidan desarrollarse en todo su potencial, con bienestar y felicidad.

Equidad: Comprende un trato justo a las personas, dando a cada cual lo que le pertenece a partir del reconocimiento de las condiciones y las características específicas, por lo tanto, significa justicia, reconocimiento de la diversidad y eliminación de cualquier actitud o acción discriminatoria.

Pluriculturalidad: Es la coexistencia de culturas diferentes en un mismo espacio geográfico, sin que por ello tenga que haber mayores relaciones de intercambio entre ellas. Es propia de países que han pasado procesos históricos de dominación colonial donde la cultura del colonizador cohabita con la del indígena

Diversidad:

- Diversidad cultural es la variedad de culturas que existen en la humanidad, las cuales se distinguen entre sí a través de un conjunto de expresiones que le son propias.
- El concepto de diversidad cultural actúa también como un principio de apertura y tolerancia entre etnias, lenguas, religiones, valores, cosmovisiones, etc. Es decir, un principio de apertura al contacto entre culturas sin que ninguna de ellas presuponga superioridad sobre la otra.

## Problemas: Ecológicos, sociales, culturales y económicos

### Problemas ambientales en Costa Rica.

#### Ilustración 62

Imagen 22. Problemas ambientales



### Problemas Sociales y económicos en Costa Rica

#### Ilustración 63

Principales problemas del país

CUADRO 9: PRINCIPALES PROBLEMAS DEL PAÍS (AGOSTO 2021)

Problema	Porcentaje
Desempleo	32,8
Costo de vida y situación económica	19,6
Corrupción	12,1
Mala gestión del gobierno	10,6
Coronavirus	8,5
Inseguridad y delincuencia	3,7
Pobreza y desigualdad	2,4
Situación fiscal del país	2,1
Otros	8,1

Fuente: Encuesta de Opinión Pública CIEP-UCR y ECP agosto 2021

# PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS



## **Actividad #1 Juego Interactivo**

### **Descripción:**

Mediante el uso de la plataforma Padlet los estudiantes harán una lluvia de ideas, en la que indiquen una problemática ecológica, social y/o cultural que enfrenta el país o su comunidad, así mismo, debe escoger una problemática propuesta por otro compañero y proponerle una posible solución.

### **Indicaciones:**

El docente creará un Padlet, (para ello debe iniciar sesión en la plataforma)

Colocará como punto de partida una pregunta generadora (¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta nuestra comunidad?), que sirva como guía para que los estudiantes planteen problemáticas


Una vez que todos hayan escrito una problemática, planteará otra pregunta generadora (¿Qué papel podemos jugar como individuos para hacer frente a estos desafíos?) e incentivará que cada uno proponga una posible solución a la problemática propuesta por otro compañero

Una vez terminada la actividad, analizará de manera grupal cada una de las problemáticas y soluciones

### **Modificaciones:**

Se puede hacer una adaptación a la actividad, utilizando ya sea la pizarra y que cada estudiante pase a escribir una problemática en una primera ronda, y luego en la segunda ronda que se escriban posibles soluciones

Se colocan los pupitres en forma de círculo, se le suministra una hoja de color a cada estudiante, cada uno debe escribir una problemática que se viva en su comunidad y que lo afecte directa o indirectamente o a su familia, cuando todos estén listos, el docente dará la señal para pasar la hoja, el siguiente estudiante propondrá una posible solución, el docente hará pasar la hoja la cantidad de veces que considere pertinente, cada uno colocará una posible solución, al último estudiante que le quede la hoja deberá leerla y decir cual considera que es la mejor solución propuesta



# QUINTO RESULTADO DE APRENDIZAJE



## Practicar la ética en el desarrollo de las tareas económicas, culturales y sociales apoyado en

### Valores y principios morales

Son las creencias y normas que guían el comportamiento de las personas en una sociedad. Estos valores y principios se transmiten de generación en generación a través de la familia, la escuela, la religión y otras instituciones sociales.

#### Importancia:

Los valores y principios morales son importantes porque:

- **Ayudan a tomar decisiones correctas:** Los valores y principios morales dan una base para tomar decisiones que sean buenas para nosotros mismos y para los demás.
- **Ayudan a vivir en armonía con los demás:** Los valores y principios morales nos ayudan a respetar los derechos de los demás y a vivir en paz y armonía.
- **Ayudan a construir una sociedad mejor:** Los valores y principios morales son esenciales para construir una sociedad justa, equitativa y solidaria.

#### Honradez:

La honradez es la cualidad de ser una persona recta, justa e íntegra. Implica actuar con honestidad y transparencia en todas las relaciones.

**Importancia:** La honradez es importante porque:

- **Permite construir relaciones de confianza:** Las personas honradas son confiables y generan confianza en los demás.
- **Ayuda a vivir en paz con nosotros mismos:** La honradez nos permite sentirnos orgullosos de nosotros mismos y de nuestras acciones.
- **Ayuda a construir una sociedad mejor:** La honradez es esencial para construir una sociedad justa y equitativa.

#### Ejemplos de comportamientos honrados:

- **Decir la verdad:** Ser veraz en todas las situaciones, incluso cuando es difícil.
- **Devolver lo que no nos pertenece:** No tomar lo que no es nuestro y devolverlo si lo encontramos.

- **Cumplir con nuestras promesas:** Hacer lo que dijimos que haríamos.
- **Ser justos en nuestras relaciones:** Tratar a los demás de manera justa y equitativa.

***Honestidad:***

La honestidad es la cualidad de ser sincero y veraz. Implica actuar con integridad y transparencia en todas las relaciones.

**Importancia:** La honestidad es importante porque:

- **Permite construir relaciones de confianza:** Las personas honestas son confiables y generan confianza en los demás.
- **Ayuda a vivir en paz con nosotros mismos:** La honestidad nos permite sentirnos orgullosos de nosotros mismos y de nuestras acciones.
- **Ayuda a construir una sociedad mejor:** La honestidad es esencial para construir una sociedad justa y equitativa.

**Ejemplos de comportamientos honestos:**

- **Decir la verdad:** Ser veraz en todas las situaciones, incluso cuando es difícil.
- **No mentir:** No decir cosas que no son verdad para engañar a los demás.
- **No engañar:** No manipular a los demás para obtener lo que queremos.
- **Ser justos en nuestras relaciones:** Tratar a los demás de manera justa y equitativa.

***Discreción:***

La discreción es la capacidad de ser prudente y reservado en nuestras palabras y acciones. Implica saber cuándo y cómo hablar, y evitar compartir información confidencial.

**Importancia:** La discreción es importante porque:

- **Nos permite proteger la privacidad de los demás:** La discreción nos ayuda a evitar compartir información que pueda ser perjudicial para otras personas.
- **Nos permite mantener la confianza de los demás:** Las personas discretas son confiables y pueden guardar secretos.
- **Nos ayuda a evitar conflictos:** La discreción nos ayuda a evitar decir o hacer cosas que puedan molestar o herir a los demás.

### **Ejemplos de comportamientos discretos:**

- **No hablar de la vida privada de los demás:** No compartir información personal sobre otras personas sin su consentimiento.
- **Evitar chismes:** No hablar mal de otras personas a sus espaldas.
- **Ser prudente en nuestras palabras:** Pensar antes de hablar y evitar decir cosas que puedan ser malinterpretadas.
- **Saber cuándo guardar silencio:** Hay momentos en los que es mejor no decir nada.

### ***Ética profesional***

**Generalidades:** Las empresas e instituciones generalmente tienen códigos de ética y reglamentos internos que establecen las normas de comportamiento que deben seguir sus empleados. Estos documentos son importantes para:

- Promover un ambiente de trabajo ético y profesional.
- Proteger la reputación de la empresa o institución.
- Garantizar la igualdad de oportunidades para todos los empleados.
- Prevenir conflictos y problemas legales.

**Códigos de ética:** Los códigos de ética generalmente establecen principios como:

- **Honestidad:** Ser veraz y actuar con integridad en todas las relaciones.
- **Integridad:** Actuar de manera justa y responsable.
- **Confidencialidad:** Mantener la confidencialidad de la información de la empresa o institución.
- **Respeto:** Tratar a los demás con respeto y consideración.
- **Responsabilidad:** Ser responsable por las acciones y asumir las consecuencias de las decisiones.

**Reglamentos internos:** Los reglamentos internos generalmente establecen normas sobre:

- Comportamiento en el trabajo: Puntualidad, asistencia, vestimenta, etc.
- Uso de recursos de la empresa: Equipos, materiales, información, etc.
- Seguridad y salud laboral: Normas para prevenir accidentes y enfermedades.
- Comunicación interna: Canales de comunicación y normas de comportamiento.
- Procedimiento de quejas y denuncias: Mecanismos para denunciar comportamientos inapropiados.

Es importante que los empleados conozcan y cumplan con el código de ética y el reglamento interno de su empresa o institución.

**Beneficios:**

- Mayor confianza entre los empleados y la empresa o institución.
- Mejor ambiente de trabajo.
- Mayor productividad.
- Menos conflictos y problemas legales.

Las empresas e instituciones deben promover el conocimiento y el cumplimiento de sus códigos de ética y reglamentos internos.

**Principios**

Los principios éticos son las normas que guían nuestro comportamiento y nos ayudan a tomar decisiones correctas. Estos principios se basan en valores como la honestidad, la justicia, la responsabilidad y el respeto.

**Importancia:**

- Nos ayudan a vivir en armonía con los demás.
- Nos ayudan a construir una sociedad justa y equitativa.
- Nos ayudan a tomar decisiones correctas en situaciones difíciles.

**Ejemplos de principios éticos:**

- Honestidad: Ser veraz y actuar con integridad en todas las relaciones.
- Justicia: Actuar de manera justa y equitativa con todos.
- Responsabilidad: Ser responsable por nuestras acciones y asumir las consecuencias de nuestras decisiones.
- Respeto: Tratar a los demás con respeto y consideración.

**Aplicación en instituciones y empresas:**

Las instituciones y empresas deben promover una cultura ética que se basa en los principios éticos. Esto se puede lograr mediante:

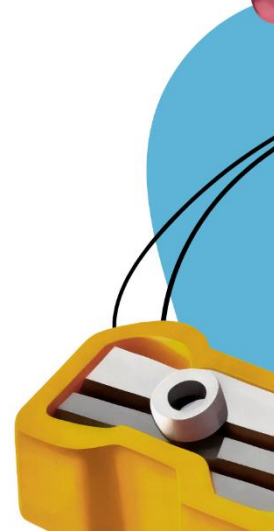
- Implementando un código de ética: El código de ética debe establecer los principios éticos que deben seguir los empleados de la institución o empresa.
- Ofreciendo capacitación en ética: La capacitación en ética debe ayudar a los empleados a comprender los principios éticos y cómo aplicarlos en su trabajo.

- Creando un ambiente de trabajo donde se valore la ética: La institución o empresa debe crear un ambiente de trabajo donde se valore la honestidad, la justicia, la responsabilidad y el respeto.
- Estableciendo mecanismos para denunciar comportamientos inapropiados: La institución o empresa debe establecer mecanismos para que los empleados puedan denunciar comportamientos inapropiados.

***Beneficios de aplicar principios éticos en instituciones y empresas:***

- Mayor confianza entre los empleados y la institución o empresa.
- Mejor ambiente de trabajo.
- Mayor productividad.
- Menos conflictos y problemas legales.
- Mejor reputación de la institución o empresa.

# PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS



## **Actividad #1 Afiches**

### **Descripción**

Cada estudiante elaborará un afiche imprimible, en el que abarque el tema asignado, para concientizar sobre los principales principios y valores relacionados con la contabilidad.

### **Indicaciones**

- El docente decidirá si trabaja de manera individual o en grupos, esto dependerá del tamaño del grupo
- Asignará un tema a cada uno y les solicitará que elaboren un afiche en canva, en el que reflejen la importancia del tema dado
- Cada estudiante descargará el afiche elaborado y el docente los podrá imprimir, para pegar en la pared o por la institución

Temas por asignar:

- Valores y principios morales (Importancia)
- Honradez
- Ejemplos de comportamientos honrados
- Honestidad
- Ejemplos de comportamientos honestos:
- Discreción:
- Ejemplos de comportamientos discretos:
- Ética profesional
- Ejemplos de principios éticos:
- Beneficios de aplicar principios éticos en instituciones y empresas:

### **Consideraciones**

En caso de no contar con conexión a internet, los estudiantes podrán desarrollar la actividad en hojas de papel.

## Anexo 2, Consentimiento informado para profesores y profesionales

**Fecha: 28/09/2021**

Presentación: Como parte de una investigación en el año 2021 para la licenciatura en Mediación Pedagógica de la Universidad Técnica Nacional, se está desarrollando la siguiente investigación sobre: la creación de una unidad didáctica basada en la técnica de gamificación para la subárea de contabilidad de ejecutivo para centros de servicio en el Colegio Técnico Profesional INVU Las Cañas, Alajuela

Por tanto, los investigadores: Seidy Rojas Mena y Jorge Soto Arguello

Requerimos poder definir y analizar con mayor detalle los aspectos centrales que conllevan una unidad didáctica, es fundamental poder contar con la opinión y experiencias de profesionales que hayan realizado unidades didácticas.

Se informa que su participación es completamente voluntaria e incluso confidencial si así lo desea, sus respuestas no se usarán para ningún otro propósito fuera de lo dicho anteriormente. Se le solicita si es posible que sus respuestas, opiniones y experiencia sean grabadas.

La presente entrevista o conversación es conducida por

Seidy Rojas Mena 207720238	<input type="checkbox"/>
Jorge Soto Arguello 402130910	<input type="checkbox"/>
Grabación	<input type="checkbox"/>
Confidencial	<input type="checkbox"/>

Muchas gracias por su colaboración.

Firma de persona entrevistada\* \_\_\_\_\_

### Anexo 3. Consentimiento informado para encargados legales.

Yo \_\_\_\_\_  
encargado legal del estudiante \_\_\_\_\_ perteneciente a la  
sección \_\_\_\_\_ del Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas; declaro que he sido  
informado sobre la investigación hacia mi hijo(a) a participar en el proyecto denominado  
“Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad  
de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y  
de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas  
Alajuela”, éste es un proyecto de Trabajo Final de Graduación para la Licenciatura en Mediación  
Pedagógica del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa que cuenta con el  
respaldo de la Universidad Técnica Nacional de Costa Rica. Entiendo que este estudio busca  
conocer la especialidad de contabilidad desde los estudiantes por medio de encuestas y sé que  
la participación de mi hija(o) se llevará a cabo en el Colegio Técnico Profesional durante el mes  
de octubre del 2022, y consistirá en responder a 20 preguntas relacionadas al tema del proyecto.  
Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los  
participantes no serán utilizados, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por  
otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados. Estoy en  
conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la  
participación en esta investigación. Asimismo, sé que mi hija(o) se puede negar la participación  
a que la entrevista se lleve a cabo, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para Él o  
Ella.

Acepto voluntariamente la participación de mi hija(o) en la investigación:

SÍ	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>

Firma del encargado legal: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## **Anexo 4. Guía de entrevista a los profesores del área**

### **Entrevista a docentes del CTP Invu Las Cañas, Alajuela**

La presente entrevista se ha elaborado con el objetivo de conocer los tipos de estrategias y recursos que implementan los profesores en la unidad de contabilidad de la especialidad de Ejecutivo. Las respuestas brindadas serán confidenciales, por lo que se le solicita amablemente contestar de forma clara y honesta.

Indicaciones: se realizarán una serie de preguntas, las cuales podrá responder con la longitud que desee.

1.      ¿Cuántos años tiene de laborar como docente en el área de Ejecutivo?
  
2.      ¿Cómo ha sido su experiencia como profesora en la unidad de contabilidad de Ejecutivo en el CTP Invu las Cañas?
  
3.      ¿Cuán de acuerdo o en desacuerdo está usted con respecto a utilizar dispositivos inteligentes (computadoras, teléfonos, y otros) en el proceso de enseñanza aprendizaje?  
 Totalmente de acuerdo                       Muy de acuerdo  
 De acuerdo                       En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo
  
4.      ¿Utiliza o ha utilizado usted alguna vez actividades lúdicas o juegos para el desarrollo de los contenidos del programa de contabilidad para empresas de servicio?  
 Sí (Pase a la pregunta 5)                       No (Pase a la pregunta 6)
5.      ¿Con qué frecuencia lo hace?  
 Diariamente                                       Dos o más veces por semana  
 Una vez por semana                       Ocasionalmente    Muy rara vez
  
6.      ¿Cuáles considera usted que son las habilidades blandas y competencias que debe tratar de incluir una unidad de estudio de contabilidad?
  
7.      ¿Le gustaría utilizar la técnica de gamificación en la unidad de contabilidad de la

especialidad? y si es así ¿Cómo le gustaría implementar esta técnica?

8. ¿Considera usted que el uso constante de la gamificación como mediación didáctica mejora el rendimiento académico del aprendiente?

Sí       No

9. En referencia a la pregunta anterior, ¿Por qué opina así?

10. ¿En la unidad de estudio de contabilidad, actualmente cuentan con alguna herramienta tecnológica o lúdica que implementen para trabajar con los estudiantes?

11. ¿Dentro de la unidad de estudio de contabilidad que aplicaciones, herramientas o actividades considera que se puedan utilizar para el mejoramiento en la especialidad?

12. Según su experiencia como mediador, ¿cuáles son los mayores beneficios que se pueden generar con la implementación del uso de la gamificación en la educación?

**(Puede seleccionar más de una opción).**

Se abarcan mejor los objetivos.

Llama más la atención del aprendiente.

Se incentiva en el aprendiente interés por la materia.

Genera simulación de entornos laborales.

Otro(especifique): \_\_\_\_\_

13. Para el desarrollo de sus lecciones utiliza apoyo de: **(Puede seleccionar más de una opción).**

Computadora y videobeam       Pizarra convencional

Pizarra interactiva       Ningún tipo de herramienta

Juegos y actividades lúdicas: ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

Otro: ¿Cuál? \_\_\_\_\_

14. ¿Cuáles herramientas o aplicaciones tecnológicas ha utilizado como apoyo para impartir sus clases?

15. Considerando la pregunta anterior, ¿Cuáles considera que son más aptas y de mejor manejo por parte de los aprendientes?

## Anexo 5. Guía de entrevista a persona experta

### ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Presentación: Como parte de una investigación en el 2021 para la licenciatura en Mediación Pedagógica, en la Universidad Técnica Nacional, se está desarrollando la siguiente investigación sobre: *Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional INVU Las Cañas Alajuela.*

La presente entrevista se ha elaborado con el objetivo de definir y analizar las formas de realizar una unidad didáctica.

#### I. Información general

Nombre de persona entrevistada:	
Institución /Organización:	
Puesto que ocupa:	
Años que tiene de laborar:	
Fecha:	Lugar o medio:

#### II. Preguntas

1. Sabe usted que es una unidad didáctica
  - Si
  - no
2. ¿Puede explicar para usted que es una unidad didáctica?
3. ¿En qué se fundamenta para crear una unidad didáctica?
4. ¿Cómo crea usted la unidad didáctica?
5. ¿Cómo abordaría la creación de una unidad didáctica?
6. ¿Cómo selecciona las actividades que utiliza en la creación de una unidad didáctica?
7. ¿Puede explicar cómo sabe qué actividad utilizar para cada contenido de la unidad didáctica?
8. ¿Cómo saber que las actividades seleccionadas van a funcionar o van a ser bien recibidas por el estudiantado?

9. Actualmente, ¿Cuenta con alguna capacitación que lo facultará para realizar unidades didácticas?
10. ¿Debe el Ministerio de Educación capacitar a los docentes en esta área?
11. ¿Qué entiende usted por el término gamificación?
12. ¿Cómo abordaría la implementación de la gamificación en un curso de contabilidad?
13. ¿Tomando en cuenta la propuesta mencionada del TFG, cómo considera que la gamificación puede ser una ventaja hacia un plan didáctico?
14. ¿Qué recomendaciones daría usted para implementar la propuesta didáctica basada en la gamificación hacia la subárea de contabilidad?
15. Desde su experiencia institucional, y personal ¿cuáles cree que sean los principales retos en esta área de conocimiento?

## Anexo 6. Guía de entrevista a experto en contabilidad

“Entrevista a personas expertas en el área de la Contabilidad, reclutamiento y selección”

La presente entrevista tiene por objetivo valorar la percepción que tienen las personas profesionales en el área de la contabilidad o reclutamiento y selección con respecto a las habilidades blandas que deben tener la futura fuerza laboral y posibles candidatos a puestos de trabajo. Las respuestas brindadas serán confidenciales, por lo que se le solicita amablemente contestar de forma clara y honesta.

Indicaciones

Se le realizan una serie de preguntas, las cuales puede responder con la longitud que desee.

Información general

Edad:

Tipo de institución para la que labora: Privada/Pública

1. ¿Hace cuántos años que ejerce la profesión?
2. ¿Cuáles considera usted que pueden ser habilidades blandas (habilidades contables) que debe tener un futuro asistente contable? (mencione al menos 5)
3. ¿Determine cuáles pueden ser las competencias contables que debe tener un futuro asistente contable? (mencione al menos 5)
4. ¿Considera importante que un asistente contable posea su propio criterio profesional?  
Si ( )  
No ( )
5. ¿Qué herramientas le brindó su educación profesional o técnica, para formar sus habilidades blandas y competencias? y ¿considera que fueron suficientes?
6. ¿Cuáles considera usted que son los principales factores que influyen en la formación de un perfil profesional? (Mencione las que guste)
7. ¿Considera que la “Experiencia Laboral” favorece a la formación como profesional?

8. ¿Qué entiende como “Habilidades blandas y competencias del siglo XXI”? ¿Cómo definiría estos términos?

9. ¿Cuál considera usted que es el rol de un asistente contable que trata de apoyar el área contable de una empresa?

10. ¿Cómo se puede diversificar la profesión contable dentro de una empresa? (Que más se debe de estudiar) .

11. ¿Qué herramientas o aplicaciones debería de manejar un aspirante a colaborador para ser un buen candidato para su empresa?

12. ¿Considera que el tener conocimientos en contabilidad genera un valor agregado en un colaborador? (si o no) y ¿por qué?

### Anexo 7. Lista de Chequeo

Inspección para observar el cumplimiento con lo establecido por las habilidades del siglo XXI				N°
LISTA DE CHEQUEO DEL PLANEAMIENTO DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE CONTABILIDAD PARA EMPRESAS DE SERVICIO EN LA ESPECIALIDAD DE EJECUTIVO COMERCIAL Y DE SERVICIO AL CLIENTE				
	FUNDAMENTOS DE CONTABILIDAD	Í	O	OBSERVACIONES
.1.	Conceptualización de los elementos básicos: Activo, Pasivo, Capital, Ingreso, Gasto, Utilidad y pérdida			
.2.	Elementos de la ecuación contable y el uso de la partida doble: Activos, Pasivos, Capital Social (patrimonio).			

.3.	Clasificación de las cuentas reales y nominales: activos, pasivos, patrimonio, ingresos, gastos, ganancias, pérdidas y utilidades, retiros (Balance General).			
.4.	Definición de los componentes de los elementos básicos de la contabilidad financiera: activo, pasivo, patrimonio, utilidad, ingreso, gasto.			
.5.	Clasificación de los componentes por grupo:  Activo: activo circulante, propiedad, planta y equipo, activo diferido, activo acumulado.  Pasivo: corto plazo, largo plazo, diferido y acumulado.  Patrimonio: capital, retiros, utilidades, gastos, ingresos, clasificación fiscal de los activos para el cálculo del impuesto.			
.6.	La cuenta y sus componentes: Nombre de la cuenta, Importe, Saldo			
.7.	Tratamiento de la cuenta: Debe, haber débito, crédito, cargos, abonos.			
.8.	Movimientos de las cuentas: Activos-Pasivos Capital-Ingresos, Gastos-Utilidad, Pérdida			
.9.	Registro de transacciones contables.			
.10.	El proceso contable en libros legales: Requisitos y reglas para llevar los libros de contabilidad.			
.11.	Estado de resultados y utilidades no distribuidas: Cierre de libros. Estados de situación financiera. Estado de capital.			
.12.	Análisis de Transacciones: Asientos de diario. Mayorización. Balance General. Balance de Comprobación. Estados de resultados.			

<b>Fecha:</b>
<b>Inspección realizada por:</b>
<b>Firma:</b>

### **Anexo 8. Guía de cuestionario a estudiantes**

#### **Percepción de los estudiantes de undécimo año del Colegio Técnico Profesional Inyu Las Cañas, Alajuela sobre el conocimiento de la técnica de gamificación.**

Los estudiantes Seidy Patricia Rojas Mena y Jorge Antonio Soto Argüello como parte de una investigación en el 2021 y 2022 para la Licenciatura en Mediación Pedagógica, del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional (UTN), están desarrollando la siguiente investigación sobre: Los aportes didácticos que la técnica de gamificación brinda al aprendiente de undécimo año de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente.

Esta investigación tiene fines exclusivamente académicos, la información proporcionada es voluntaria y será de uso confidencial.

En caso de tener alguna duda o comentario puede contactar a los estudiantes a los números telefónicos 8532-8808 / 8806-5840 o bien a los correos electrónicos [sprojasm@est.utn.ac.cr](mailto:sprojasm@est.utn.ac.cr) / [jasoto@est.utn.ac.cr](mailto:jasoto@est.utn.ac.cr)

**Instrucciones:** Lea cuidadosamente las preguntas que se le presentan a continuación y responda cada una de ellas según su opinión.

**información General**

**Sexo:** F \_\_\_\_ M \_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_ años.

**Sección**

1. ¿Ha escuchado hablar o conoce sobre la técnica de gamificación (técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados)?

( ) Sí ( ) No

2. Conociendo que es la gamificación, ¿Está de acuerdo en que se desarrollen actividades lúdicas (juegos) o actividades interactivas como apoyo, para sus lecciones de contabilidad dentro de la especialidad?

( ) Totalmente de acuerdo

( ) De acuerdo

( ) En desacuerdo

( ) Muy en desacuerdo

3. ¿Las profesoras de Ejecutivo aplican la gamificación o juegos en el aula para aprender sobre los temas de contabilidad?

( ) Sí ( ) No

4. ¿Cuáles actividades recuerda que utilizan los profesores para impartir las clases de contabilidad de la especialidad?

5. ¿Con cuáles temas de contabilidad de la especialidad de Ejecutivo para centros de servicio se identifica más?

6. Con respecto a la respuesta anterior, ¿Qué juegos o actividades le gustaría realizar, para aquellos temas mencionados con los que se identifica más?

7. ¿Cómo se podría implementar el uso de la gamificación con el fin de captar su atención en la unidad de contabilidad?



16. ¿Tiene un celular inteligente (A disposición o propio)?

( ) Sí            ( ) No

17. ¿Tiene a disposición una computadora o portátil (En su hogar o institución)?

( ) Sí            ( ) No

18. ¿Tiene acceso a internet en la institución?

( ) Sí            ( ) No

19. ¿Tiene acceso a internet en su hogar?

( ) Sí            ( ) No

20. A partir de su opinión ¿Cuál sería la actitud de sus compañeros ante el uso de juegos o actividades lúdicas como apoyo en las lecciones? (*Explique*)

## Anexo 9. Análisis de contenido

### REVISIÓN DOCUMENTAL

**REVISIÓN DOCUMENTAL PARA UNA INVESTIGACIÓN EN LA LICENCIATURA EN MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL, UTN SOBRE: PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN TÉCNICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL ABORDAJE DE LA UNIDAD DE ESTUDIO CONTABILIDAD PARA EMPRESAS DE SERVICIOS EN LA ESPECIALIDAD DE EJECUTIVO COMERCIAL Y DE SERVICIO AL CLIENTE DE UNDÉCIMO AÑO, EN EL COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL INVU LAS CAÑAS ALAJUELA.**

*Los estudiantes de la Licenciatura en Mediación Pedagógica del Centro de Formación Pedagógica y Tecnológica Educativa de la Universidad Técnica Nacional en Alajuela, se encuentran realizando el trabajo final de graduación, el cual tiene por objetivo, Diseñar una propuesta que incorpore la gamificación para el abordaje de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela para el año 2022, a partir del segundo cuatrimestre del 2022. Por lo tanto, se utilizará esta guía de revisión documental donde se evaluará de poco útil como el puntaje más bajo y muy útil como el puntaje más alto, con el fin de obtener más información para realizar la investigación. La información recolectada es confidencial y con fines académicos. Muchas gracias.*

#### **Información sobre la evaluación:**

**Poco útil (1)**

**Útil (2)**

**Muy útil (3)**

<b>Objetivo N°1</b>	
Realizar un diagnóstico que establezca qué tipo de mediación didáctica están aplicando las personas docentes de la especialidad y otro a los estudiantes que llevan la especialidad para conocer las habilidades y competencias que tienen en el área contable.	
<b>Documento</b>	<b>Grado de utilidad</b>

**Objetivo N°2**

Caracterizar el contenido de la unidad de estudio de Contabilidad para empresas de servicios otorgado por el Ministerio de Educación Pública de acuerdo con las habilidades del siglo XXI, al Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

<b>Documento</b>	<b>Grado de utilidad</b>

**Objetivo N°3**

Determinar los aportes didácticos que la técnica de gamificación brinda al aprendiz de undécimo año de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

<b>Documento</b>	<b>Grado de utilidad</b>

**Objetivo N°4**

Preparar las estrategias metodológicas, pedagógicas y evaluativas que se apliquen a la técnica de gamificación basados en los contenidos de la unidad de estudio de la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

<b>Documento</b>	<b>Grado de utilidad</b>

## **Anexo 10. Carta de presentación ante comisión**

### Carta presentación de Anteproyecto

Alajuela, 23 de abril 2022

Señores:

Comisión de Trabajos Finales de Graduación  
Carrera Licenciatura en Mediación Pedagógica  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
Universidad Técnica Nacional

Estimados señores:

Reciban un cordial saludo. Yo Seidy Patricia Rojas Mena, cédula 207720238, y Jorge Antonio Soto Argüello, cédula 402130910, estudiantes del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología

Educativa de la Universidad Técnica Nacional, entregamos el Anteproyecto titulado Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.

Adjuntamos el documento del Anteproyecto. Agradezco su atención

Seidy Patricia Rojas Mena  
Cédula: 207720238

Jorge Antonio Soto Argüello  
Cédula: 402130910

## Anexo 11. Carta aval de profesor

### Carta Profesor de Investigación Dirigida

Sede CFPTE, 23 de abril de 2022.

Señor Director de carrera

Efrén Rodríguez González

Licenciatura en Mediación Pedagógica

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

Universidad Técnica Nacional

Estimado señor:

Reciba un cordial saludo. Yo, David Quesada García, profesor del curso Investigación Dirigida, en la sede central, doy mi aval para el Anteproyecto modalidad Proyecto con título: “Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio Contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela.” de los estudiantes: Seidy Patricia Rojas Mena y Jorge Antonio Soto Argüello de la carrera Licenciatura en Mediación Pedagógica del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional.


Se presentan a continuación los principales criterios encontrados para dicha valoración:

<b>ASPECTO GENERALES</b>
FORMATO y MANUAL APA
Consistente
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA
Congruente
POBLACIÓN
Suficiente
CONSISTENCIA ENFOQUE TEÓRICO-METODOLÓGICO

Existente
TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Suficientes
ORIGINALIDAD
Aporta al sector productivo
APORTE A LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA
Aporta a través de estrategias
BIBLIOGRAFÍA
Completa
ASPECTOS A MEJORAR
Solucionados con persona tutora

\*Favor referirse a cada aspecto de manera breve y puntual.

Atentamente,



Firma del profesor

## Anexo 12.

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA USO Y MANEJO DE LOS TRABAJOS  
FINALES DE GRADUACIÓN UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
(Trabajo colectivo)**

Alajuela,

29 de julio 2024

Señores/as

Vicerrectoría de Investigación

Sistema Integrado de Bibliotecas y Recursos Digitales

Estimados señores:

<b>Nombre completo de sustentantes</b>	<b>Número de identificación</b>
Seidy Rojas Mena	207720238
Jorge Soto Argüello	402130910

Nosotros en calidad de autores del trabajo de graduación titulado:

“Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela”

El cual se presenta bajo la modalidad de, marque una opción:

Seminario de Graduación

Proyecto de Graduación

Tesis de Graduación



Presentado en la fecha 17 de julio de 2024 autorizamos a la Universidad Técnica Nacional, Sede Alajuela, para que nuestro trabajo pueda ser manejado de la siguiente manera:

<b>Autorizamos</b> <b>Ver CAPÍTULO V, DISPOSICIONES, FINALES. Artículo 43. RTFG.</b>
<b>Marque con una X o un ✓</b>

Conservación de ejemplares para préstamo y consulta física en biblioteca	X
Inclusión en el catálogo digital del SIBIREDI (Cita catalográfica)	X
Comunicación y divulgación a través del Repositorio Institucional	X
Divulgación del resumen en el Repositorio UTN con una cantidad de 200 a 500 palabras.	X
Consulta electrónica con texto protegido	X
Descarga electrónica del documento en texto completo protegido	X
Inclusión en bases de datos y sitios web que se encuentren en convenio con la Universidad Técnica Nacional contando con las mismas condiciones y limitaciones aquí establecidas.	X

Por otra parte, declaramos que el trabajo que aquí presentamos es de plena autoría, es un esfuerzo realizado de forma conjunta, académica e intelectual con plenos elementos de originalidad y creatividad. Garantizamos que no contiene citas, ni transcripciones de forma indebida que puedan devenir en plagio, pues se ha utilizado la normativa vigente de la American Psychological Association (APA). Las citas y transcripciones utilizadas se realizan en el marco de respeto a las obras de terceros. La responsabilidad directa en el diseño y presentación son de competencia exclusiva, por tanto, eximo de toda responsabilidad a la Universidad Técnica Nacional.

Conscientes de que las autorizaciones no reprimen nuestros derechos patrimoniales como autores del trabajo. Confiamos en que la Universidad Técnica Nacional respete y haga respetar nuestros derechos de propiedad intelectual.

Nombre del estudiante	Cédula	Firma
Seidy Rojas Mena	207720238	
Jorge Soto Argüello	402130910	 Firmado digitalmente por Jorge Antonio Soto Argüello Fecha: 2024.08.05 12:14:23 -05'00'

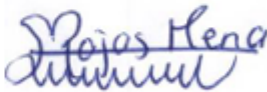

Día 29 de julio 2024

Autorizamos	SI	NO
Conservación de ejemplares para préstamo y consulta física en biblioteca	X	
Inclusión en el catálogo digital del SIBIREDI (Cita catalográfica)	X	
Comunicación y divulgación a través del Repositorio Institucional	X	
Resumen (Describe en forma breve el contenido del documento)	X	

Consulta electrónica con texto protegido	X	
Descarga electrónica del documento en texto completo protegido	X	
Inclusión en bases de datos y sitios web que se encuentren en convenio con la Universidad Técnica Nacional contando con las mismas condiciones y limitaciones aquí establecidas.	X	

Por otra parte, declaramos que el trabajo que aquí presentamos es de plena autoría, es un esfuerzo realizado de forma conjunta, académica e intelectual con plenos elementos de originalidad y creatividad. Garantizamos que no contiene citas, ni transcripciones de forma indebida que puedan devenir en plagio, pues se ha utilizado la normativa vigente de la American Psychological Association (APA). Las citas y transcripciones utilizadas se realizan en el marco de respeto a las obras de terceros. La responsabilidad directa en el diseño y presentación son de competencia exclusiva, por tanto, eximo de toda responsabilidad a la Universidad Técnica Nacional.

Conscientes de que las autorizaciones no reprimen nuestros derechos patrimoniales como autores del trabajo. Confiamos en que la Universidad Técnica Nacional respete y haga respetar nuestros derechos de propiedad intelectual.

Nombre del estudiante	Cédula	Firma
Seidy Rojas Mena	207720238	
Jorge Soto Argüello	402130910	 Firmado digitalmente por Jorge Antonio Soto Argüello Fecha: 2024.08.05 12:14:48 -06'00'

Día 29 de julio 2024

*(Reformado mediante Acuerdo 9-3-2021, tomado por el Consejo Universitario en la Sesión Ordinaria No. 3-2021, celebrada el jueves 11 de febrero de 2021, a las nueve horas, según el Artículo 12. Publicado en el diario oficial La Gaceta No. 39 del 25 de febrero del 2021, sección de Reglamentos).*

Anexo 13.

**BOLETA DE PRESENTACIÓN FORMAL DE TRABAJOS FINALES DE GRADUACIÓN**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL**

<b>SOBRE EL AUTOR (ES) DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN</b>				
<b>Primer apellido</b>	<b>Segundo apellido</b>	<b>Nombre</b>	<b>Número de cedula</b>	<b>Firma del estudiante</b>
Rojas	Mena	Seidy	207720238	
Soto	Argüello	Jorge	402130910	
<b>Carrera a la que pertenece:</b> Mediación Pedagógica		<b>Título obtenido:</b> Licenciatura en Mediación Pedagógica		
<b>Fecha de presentación:</b> 17 de julio 2024				
<b>USO EXCLUSIVO PARA EL DIRECTOR DE</b>				
<b>Verificación de documentación</b>	<b>Marque con una (x)</b>			
	<input type="checkbox"/>	Documento físico de trabajo final.		
	<input type="checkbox"/>	Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales de graduación.		
	<input type="checkbox"/>	Acuso de recibido de la versión digital por parte de la Vicerrectoría de Investigación.		
	<input type="checkbox"/>	Copia digital para la carrera.		
<input type="checkbox"/>	Entrega de resumen con palabras claves para la biblioteca.			
<b>Nombre del director (a) de Carrera:</b>	<b>Firma del director (a) de Carrera:</b>	<b>Fecha de aprobación:</b>		

*(Reformado mediante Acuerdo 9-3-2021, tomado por el Consejo Universitario en la Sesión Ordinaria No. 3-2021, celebrada el jueves 11 de febrero de 2021, a las nueve horas, según el Artículo 12. Publicado en el diario oficial La Gaceta No. 39 del 25 de febrero del 2021, sección de Reglamentos).*

**Anexo 14.**

**CONSTANCIA**

David Quesada García

Cedula 114330373

En calidad de tutor hace constar que: Seidy Rojas Mena cédula dos cero siete siete dos cero dos tres ocho (207720238) y Jorge Soto Argüello cédula cuatro cero dos uno tres cero nueve uno cero (402130910), han efectuado las observaciones realizadas al Trabajo Final de Graduación titulado “Propuesta de unidad didáctica basada en técnica de gamificación para el abordaje de la unidad de estudio contabilidad para empresas de servicios en la especialidad de Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente de undécimo año, en el Colegio Técnico Profesional Invu Las Cañas Alajuela”

Firmo en la Ciudad de Alajuela, al ser las quince horas del día veinticuatro de julio del dos mil veinticuatro.



David Quesada García

Cedula 114330373