

**Universidad Técnica Nacional  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología  
Educativa  
Área de Formación Pedagógica  
Sede Del Pacífico**

Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.

Proyecto para optar por el grado de Licenciatura  
en Mediación Pedagógica

Sustentantes:

Hernández Loría María Jimena  
Número de identificación 6-0457-0346  
Salazar Martínez Sonny  
Número de identificación 5-0358-0850  
Vega Carvajal Sheily María  
Número de identificación 1-1606-0339

2024

## Hoja de aprobación del tribunal evaluador



**Universidad Técnica Nacional**  
 Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
 Licenciatura en mediación pedagógica

### Firma de los miembros del Tribunal:

| NOMBRES                 | FIRMAS                |
|-------------------------|-----------------------|
| Presidente del Tribunal |                       |
| Tutor                   | Adrián Acuña S.       |
| Lector 1                |                       |
| Lector 2                | Ausencia justificada. |

### Firma de los estudiantes:

| Nombre completo              | Cédula    | Firma |
|------------------------------|-----------|-------|
| Sonny Salazar Martínez       | 503580850 |       |
| Sheily María Vega Carvajal   | 116060339 |       |
| María Jimena Hernández Loria | 604570346 |       |

## **Dedicatorias**

Quiero dedicarle este trabajo a mi Dios todo poderoso, a él la honra y alabanza, a quien le agradezco infinitamente por permitirme el poder despertar un día más en este mundo, así como la salud, fuerza y el conocimiento necesario para concluir con el presente trabajo.

En segundo lugar, a Celenia Martínez Delgado (madre), a quien le agradezco por darme la vida y la educación, a saber, cumplir con todas las metas que me propongo, saber luchar y vencer los obstáculos que van apareciendo en el camino, a ella también le dedico dicho proyecto.

Finalmente, a Tracy Yorliana Hernández Mejías (esposa), Emily Mía Salazar Hernández (Hija) y Emma Aliza Salazar Hernández (Hija), quienes son mi motor de vida y fuente de inspiración para seguir creciendo como persona, a ellas les dedico este trabajo y les agradezco desde el fondo de mi corazón por todo el tiempo que tuvieron que sacrificar y que no pude pasar con ellas, esto para ir a la universidad, realizar tareas o quedarme altas horas terminando algún trabajo.

**Sonny Salazar Martínez**

Este proyecto está dedicado, en primer lugar, a Dios, por haberme dado su guía y bendiciones diarias, que me han permitido llegar hasta aquí y lograr mis objetivos.

A mi madre Gaudy, por su infinita paciencia, por sus consejos y por ser siempre mi mayor ejemplo de fortaleza y dedicación. A mi padre José, por su sabiduría, por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, y por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo inquebrantable. A ambos, por su fe en mí

y por ser mi mayor fuente de inspiración, dedico con todo mi corazón este trabajo.  
Sin ustedes, nada de esto habría sido posible.

**Jimena Hernández Loría**

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino, por brindarme la sabiduría y la paciencia necesarias para alcanzar este logro.

A mi familia, por su amor incondicional, apoyo constante y por siempre creer en mí, incluso cuando las fuerzas flaqueaban.

A mis amigos, por ser mi refugio en los momentos de incertidumbre, por su amistad, consejos y por ser una fuente de motivación y alegría.

Gracias a todos por ser parte de este viaje.

**Sheily Vega Carvajal**

## **Agradecimientos**

Un especial agradecimiento a María Jimena Hernández Loría y Sheily María Vega Carvajal quienes son parte del equipo de trabajo, compañeras de la Universidad y sobre todo grandes amigas que fui conociendo en el camino y forjando a lo largo del tiempo.

A ellas les agradezco el aceptarme como persona y permite el caminar por el mismo camino y sueño forjado, donde hemos pasado mucho tiempo buenos y otros no tan buenos, pero que al final en comunidad aprendiente pudimos conseguir nuestros sueños y poder llegar a la meta establecida.

Finalmente, a los profesores que nos permitieron crecer como persona, ser los facilitadores en nuestro camino arduo y espinoso que sin su ayuda no podríamos llegar a conseguir nuestros objetivos personales, a ellos se les agradece de corazón por brindarnos su tiempo y dedicación.

### **Sonny Salazar Martínez**

En primer lugar, agradezco a Dios por estar siempre presente y darme fortaleza, la perseverancia para permitirme concluir otra etapa en mi vida.

A mi familia, quienes con su amor y apoyo incondicional me brindaron la fuerza y la motivación necesaria para alcanzar este logro. Su comprensión y paciencia durante los momentos de mayor dedicación y esfuerzo fueron fundamentales para la culminación de este proyecto.

Y a mis compañeros Sonny Salazar Martínez y Sheily Vega Carvajal, quienes con su amistad y colaboración enriquecieron mi experiencia académica. Sus aportes y discusiones fueron muy importantes para el crecimiento intelectual y personal que experimenté durante estos años, además por la paciencia durante los momentos de

mayor dedicación y esfuerzo fueron fundamentales para alcanzar nuestros objetivos e hicieron posible la culminación exitosa de este proyecto.

Finalmente, quiero agradecer a nuestros profesores, quienes nos guiaron y brindaron su conocimiento a lo largo de este proceso. Su orientación y apoyo fueron de gran valor para el éxito de nuestro proyecto.

**Jimena Hernández Loría**

A Dios, por ser mi fuente de fortaleza y sabiduría, por guiarme a lo largo de este proceso y darme la paciencia para concluir este proyecto.

A mi familia, por su amor y apoyo incondicional, por ser mi refugio en los momentos difíciles y por siempre confiar en mis capacidades.

A mis amigos, por su amistad, por motivarme y por brindarme su apoyo emocional y moral, incluso en los momentos más complicados.

A mis compañeros de tesis, por el trabajo en equipo, el esfuerzo conjunto y el compromiso compartido que hicieron de este proyecto una experiencia invaluable. Juntos superamos obstáculos y aprendimos más de lo que imaginábamos.

Y finalmente, a todos aquellos que, con su apoyo, consejos y comprensión, hicieron posible que llegara hasta aquí. Gracias por ser parte de este logro.

**Sheily Vega Carvajal**

## Tabla de contenido

|   |      |
|---|------|
| Resumen Ejecutivo .....   | xii  |
| ABSTRACT.....   | xiii |
| 1. Introducción .....   | 15   |
| 1.1 Descripción del Proyecto.....                                 | 16   |
| 1.2 Justificación del Tema .....                                  | 19   |
| 1.3 Estado de la Cuestión .....                                   | 21   |
| 1.3.1. Investigaciones Internacionales: .....                     | 22   |
| 1.3.2. Investigaciones Nacionales: .....                          | 25   |
| 1.4 Planteamiento del Problema .....                              | 28   |
| 1.5 Objetivos.....  | 30   |
| 1.5.1. Objetivo General .....                                     | 30   |
| 1.5.2. Objetivos Específicos .....                                | 31   |
| 2. Marco Teorico Referencial .....                                | 34   |
| 2.1 Mediación Pedagógica .....                                    | 34   |
| 2.2 Gamificación .....  | 37   |
| 2.3 Herramienta de Aprendizaje.....                               | 40   |
| 2.4 Rol del Facilitador y del Aprendiziente en la Mediación ..... | 43   |
| 2.4.1. Rol del Facilitador .....                                  | 43   |
| 2.4.2. Rol del Estudiante: .....                                  | 47   |
| 2.5 Estudio Financiero .....                                      | 50   |
| 2.6 Turismo Rural .....   | 52   |
| 2.7 Contabilidad .....  | 55   |
| 2.8 Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.....                       | 58   |

|   |     |
|---|-----|
| 2.9 Contenidos Curriculares .....   | 61  |
| 3. Marco Metodológico .....   | 65  |
| 3.1 Paradigma de Investigación .....  | 65  |
| 3.2 Tipo y Enfoque de Investigación .....   | 66  |
| 3.3 Población y Sujetos Informantes .....   | 69  |
| 3.4 Técnica y/o Instrumentos de Recopilación de la Información .....                            | 70  |
| 3.5 Variables del Estudio .....   | 73  |
| 3.5.1. Importancia de los Estudios Financieros .....  | 74  |
| 3.5.2. El Rol de la Gamificación como Herramienta de Aprendizaje por Parte del<br>Docente ..... | 75  |
| 3.5.3. La Gamificación Aplicada en la Mediación Pedagógica.....                                 | 76  |
| 3.5.4. Propuesta Pedagógica para Abordar la Gamificación .....                                  | 77  |
| 4. Presentación y Análisis de los Resultados .....  | 79  |
| 4.1 Resultados y Análisis de las Entrevistas Realizadas a los Docentes .....                    | 80  |
| 4.2 Resultados y Análisis de las Encuestas Realizadas a los Estudiantes .....                   | 103 |
| 5. Diseño del Proyecto .....  | 128 |
| 6. Conclusiones y Recomendaciones .....   | 153 |
| 6.1 Conclusiones .....  | 154 |
| 6.1.1. Conclusión General.....  | 157 |
| 6.2 Recomendaciones .....   | 158 |
| 7. Referencias Bibliograficas .....   | 160 |
| 8. Anexos.....  | 171 |
| 8.1 Cronograma del Plan de Trabajo .....  | 171 |
| 8.2 Matriz Resumen de la Investigación.....   | 172 |

|  |     |
|--|-----|
| 8.3 Matriz de Resumen de Variables .....   | 175 |
| 8.4 Infografía sobre la Mediación Pedagógica y Gamificación para los Docentes.....               | 177 |
| 8.5 Video Informativo sobre la Gamificación y los Estudios Financieros para los Estudiantes..... | 178 |
| 8.6 Cartas de Revisión de Instrumentos de Investigación.....                                     | 179 |
| 8.7Constancia de Aprobación de Trabajo de Investigación por parte del Tutor                      | 181 |
| 8.8 Constancias de Aprobación de Trabajo de Investigación por parte de los Lectores .....        | 182 |
| 8.9 Constancia de Aprobación de Trabajo de Investigación por parte de la Filóloga .....          | 183 |
| 8.10Carta de Autorización para Uso y Manejo de los Trabajos Finales de Graduación.....           | 184 |
| 8.11Boleta de Presentación Formal de Trabajos Finales de Graduación.....                         | 187 |

**Tabla de figuras**

|   |     |
|---|-----|
| Tabla 1. Operacionalización variable N°1 .....  | 74  |
| Tabla 2. Operacionalización variable N°2 .....  | 75  |
| Tabla 3. Operacionalización variable N°3 .....  | 76  |
| Tabla 4. Operacionalización variable N°4 .....  | 77  |
| Tabla 5 Pregunta #1 realizada al docente.....   | 81  |
| Tabla 6 Pregunta #2 realizada al docente.....   | 82  |
| Tabla 7 Pregunta #3 realizada al docente.....   | 83  |
| Tabla 8 Pregunta #4 realizada al docente.....   | 84  |
| Tabla 9 Pregunta #5 realizada al docente.....   | 85  |
| Tabla 10 Pregunta #6 realizada al docente.....  | 86  |
| Tabla 11 Pregunta #7 realizada al docente.....  | 87  |
| Tabla 12 Pregunta #8 realizada al docente.....  | 88  |
| Tabla 13 Pregunta #9 realizada al docente.....  | 89  |
| Tabla 14 Pregunta #10 realizada al docente..... | 90  |
| Tabla 15 Pregunta #11 realizada al docente..... | 91  |
| Tabla 16 Pregunta #12 realizada al docente..... | 92  |
| Tabla 17 Pregunta #13 realizada al docente..... | 93  |
| Tabla 18 Pregunta #14 realizada al docente..... | 94  |
| Tabla 19 Pregunta #15 realizada al docente..... | 96  |
| Tabla 20 Pregunta #16 realizada al docente..... | 97  |
| Tabla 21 Pregunta #17 realizada al docente..... | 99  |
| Tabla 22 Pregunta #18 realizada al docente..... | 100 |
| Tabla 23 Pregunta #19 realizada al docente..... | 101 |
| Tabla 24 Pregunta #20 realizada al docente..... | 102 |

**Abreviaturas**

- CO: Contabilidad
- CTP: Colegio Técnico Profesional
- EEFF: Estados Financieros.
- MEP: Ministerio de Educación Pública.
- TR: Turismo Rural
- UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- TICS: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

**Palabras claves**

Diseño, juego educativo, recursos educacionales, ciencias de la educación, evaluación de proyecto, turismo y contabilidad.

## Resumen Ejecutivo

Para el trabajo de investigación denominado: “Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024”, el objetivo principal es reconstruir la mediación pedagógica de los docentes en el desarrollo del tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad.

Lo anterior justificado en analizar las situaciones que enfrentaban los docentes del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer y en la manera en la cual que estos desarrollaron la mediación con sus estudiantes, es por esto por lo que se propuso investigar y, al final del proceso, realizar una propuesta que permitiera el dar una solución a la problemática encontrada.

Dentro de los resultados obtenidos, al aplicar la metodología propuesta y los instrumentos desarrollados, se puede mencionar, como el más importante por destacar, que los profesores poseen algún grado de conocimiento de la gamificación, sin embargo, estos mismos son muy pocos aplicados a la hora de estructurar las clases. Además, en los resultados analizados a los estudiantes, se concluyó que los mismos muestran una buena calificación sobre el conocimiento del profesor, aunque sí les gustaría que las clases fueran elaboradas de una manera más dinámica y con herramientas de gamificación.

*Palabras claves:* Herramienta de aprendizaje, Gamificación, Mediación pedagógica, Estudios financieros, Contabilidad, Turismo Rural.

## ABSTRACT

The main objective of the research project entitled "Design of a Pedagogical Proposal Using Gamification as a Learning Tool Applied to Teachers' Pedagogical Mediation in the Subject of Financial Studies in the Specialties of Rural Tourism and Accounting, in the Sub-Areas of Tourism Business such as Accounting Management, at the Tenth Grade Level of the Ricardo Castro Beer Technical Professional School, during the First Semester of 2024" is to reconstruct the pedagogical mediation of teachers in the development of the subject of financial studies within the mentioned specialties.

This research was justified by examining the situations experienced by teachers at the Ricardo Castro Beer Technical Professional School and the way in which they were conducting pedagogical mediation with their students. Based on this, the study was proposed, and by the end of the process, a pedagogical proposal was developed to provide a potential solution to the identified problem.

Among the results obtained through the application of the proposed methodology and research instruments, the most significant finding was that, although teachers possess some knowledge of gamification, it is rarely applied when structuring their classes. Additionally, the analysis of student responses indicated that while they rate their teachers' knowledge positively, they expressed a desire for more dynamic lessons incorporating gamification tools.

*Keywords:* Learning tool, Gamification, Pedagogical mediation, financial studies, Accounting, Rural tourism.

# Capítulo I

## 1. Introducción

El presente proyecto de investigación posee como objetivo el indagar la metodología aplicada por parte de los docentes que laboran en el Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, enfocándose en las especialidades técnicas de Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel de décimo grado, en el tema de estudios financieros, ya que es importante conocer el diseño educativo aplicado en ese centro.

A partir de lo anterior, se pretende el poder abarcar la teoría de la mediación pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje para diseñar una propuesta pedagógica que permita el mejorar la metodología que se utiliza y que con ello se pueda dar una mejora en los procesos de la enseñanza en la educación aplicada en dicho centro de estudio.

Además, se busca crear un estilo de enseñanza actualizada con metodologías que permitan un mejor aprendizaje para los estudiantes que cursan dichas carreras, así como que el docente pueda realizar un buen diseño de estudio para que los discentes logren aprender de una mejor manera, partiendo de la gamificación como herramienta de aprendizaje.

Finalmente, este documento esta consignado en varios capítulos, como es la introducción, marco referencial de la investigación (estado del arte, objetivos, planteamientos del problema, entre otros aspectos), el marco teórico, donde se justifican los conceptos de los constructos y referentes para la investigación realizada, marco metodológico, el cual está relacionado con el diseño y procedimiento a utilizar, asimismo el análisis de resultados es donde se estudiará

con la información recopilada a partir de los instrumentos empleados los datos conseguidos, diseño de propuesta, el cual es un plan o guía para mejorar los procesos de la enseñanza de aprendizaje, las conclusiones y recomendaciones del trabajo. Finalmente, se encuentran las bibliografías y anexos.

### **1.1 Descripción del Proyecto**

Los autores Domínguez de la Rosa & Millán Franco, (2021) mencionan lo siguiente:

La globalización ha conllevado una serie de cambios económicos, sociales y culturales reconfigurando los distintos aspectos de la vida de las personas. Las dinámicas globalizadoras han hecho emerger nuevos espacios sociales donde los individuos pueden interactuar. Estos cambios también han transformado los espacios donde tienen lugar los procesos de Enseñanza-Aprendizaje. Uno de los principales elementos que han configurado los paradigmas y modelos han sido las nuevas tecnologías (TIC). (p.8)

Debido a los avances tecnológicos y a los nuevos procesos de aprendizaje, es importante el poder investigar nuevas formas de mediación pedagógicas en la enseñanza de los estudiantes y que los profesores busquen nuevas formas de desarrollar las clases, para ello se estableció como principal tema la parte de la gamificación y, así, poder medir los impactos positivos y negativos.

También es importante determinar la evolución que posee el desarrollo de una clase tradicional en comparación con una donde se utilice como principal técnica de aprendizaje la gamificación, así mismo una mayor participación de los

estudiantes y que el docente se vuelva un facilitador en el desarrollo de las actividades.

Para esto, es importante buscar una serie de herramientas o tendencias de aprendizaje que permita desarrollar una mediación pedagógica en la clase, ya sea desde la parte presencial, virtual, asincrónica o sincrónica, donde se realice una implementación de los resultados esperados que permitan mejorar la calidad de aprendizaje para las personas estudiantes.

A su vez, se pretende valorar la problemática que enfrentan algunos centros educativos debido a que no se cuenta con las herramientas tecnológicas, los profesionales, infraestructura, entre otros aspectos que afectan la enseñanza, pero que, sin embargo, si se realizaran medidas paliativas, se puede planificar y analizar los diferentes contextos educativos donde coexiste el docente y el alumno.

### **1.2 Contexto Educativo del CTP Ricardo Castro Beer**

El Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer se localiza en el cantón de Orotina, provincia de Alajuela, Costa Rica. Según el Ministerio de Educación Pública (s.f.) este centro pertenece a la categoría de Secundaria Técnica Dirección 3, bajo la administración del Ministerio de Educación Pública (MEP). Es una institución pública con amplia trayectoria en la formación académica y técnica de jóvenes de la región.

Este centro educativo fue oficialmente fundado en el año 1962. Su origen responde a una gestión comunal que, desde 1952, buscaba suplir la ausencia de educación secundaria en la zona. Desde entonces, ha evolucionado para convertirse en un referente dentro de la educación técnica costarricense.

La institución ofrece una educación integral que articula áreas académicas y técnicas. Su enfoque pedagógico se inspira en modelos exitosos de países como Finlandia, Japón y Singapur, donde se promueve el desarrollo de habilidades mediante la experiencia práctica desde edades tempranas.

El área técnica del colegio abarca especialidades como Agroecología, Producción Agrícola y Pecuaria, Turismo Rural, Ecoturismo, Operaciones de Empresas de Alojamiento, Secretariado Ejecutivo, Bilingual Secretary, Electrotecnia y Contabilidad. Además, cuenta con talleres exploratorios en modalidades agropecuarias, comerciales, de servicios e industriales.

Además, la matrícula total para las especialidades comentadas anteriormente, se establece para toda la población que cursa el décimo grado es de 230 estudiantes, la cual está compuesta por 120 hombres y 110 mujeres.

El centro dispone de laboratorios de cómputo, un taller de electrotecnia, un aula Labor@, un laboratorio de cultivo de tejidos vegetales, así como instrumentos musicales que permiten potenciar habilidades artísticas en el estudiantado. Estas condiciones favorecen el desarrollo de competencias múltiples.

Actualmente, la población estudiantil ronda los 1.400 estudiantes y es atendida por un cuerpo docente de aproximadamente 105 profesores. La institución dispone de una finca de más de 230 hectáreas, donde se desarrollan proyectos productivos en agricultura, ganadería, conservación y turismo.

Gracias a estas iniciativas, el colegio ha sido reconocido en varias ocasiones por su rendimiento académico y su productividad en proyectos didáctico-productivos. También se destaca su participación en programas institucionales como Bandera Azul Ecológica y el mejoramiento continuo de sus instalaciones.

Estas características justifican el uso del enfoque del constructivismo social como base pedagógica. Esta perspectiva considera el contexto real del estudiantado y promueve la construcción del conocimiento mediante la interacción con el entorno, el trabajo colaborativo y la experiencia concreta.

Desde esta visión, la mediación pedagógica se adapta a las necesidades socioculturales del entorno, permitiendo aprendizajes significativos que fortalecen tanto el desarrollo académico como personal del alumnado.

### **1.3 Justificación del tema**

El autor Gómez Sanz, (2020) menciona lo siguiente:

La Gamificación es una herramienta enormemente poderosa. Como veremos a lo largo de este libro, permite enganchar, convencer, incluso manipular a quien se involucra en estos procesos. Si pensamos en “enganchar” a un paciente en rehabilitación para que nunca olvide sus ejercicios y conseguimos que lo disfrute tanto que los espere con ganas, este poder de la Gamificación resulta increíblemente positivo. Sin embargo, si hablamos de manipular a un potencial comprador para que nos dé sus datos personales a cambio de formar parte de nuestro juego, quizá entremos en un terreno más oscuro. (p.13)

Aplicar estrategias de gamificación durante una clase, para el entorno de aprendizaje, puede generar mejores propósitos y guías donde los aprendientes se pueden estimular el desarrollo kinestésico por medio de simulaciones u otras actividades didácticas, ya que, se pone en práctica en un ambiente lo más cercano

a la realidad, así como también se pueden llevar a cabo los conceptos básicos obtenidos en la clase de manera más dinámica y llamativa hacia los aprendientes.

De igual manera, se está realizando esta investigación para brindar una solución a las diferentes problemáticas educativas que se viven en la mediación pedagógica, porque dependiendo de los contextos del estudiante o el docente, entrar al aula de clase se puede tornar complejo y tradicional por la manera en que se ejecuta el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal motivo es que se pretende dar respuesta a los problemas académicos en los centros de estudios y cuáles medidas se deben llevar a cabo para abordar un cambio en las maneras de mediar a los futuros profesionales.

Además, se busca indagar nuevas formas o técnicas de aprendizaje por medio de la gamificación que permita realizar un proceso de enseñanza más dinámico, colaborativo, enriquecedor, innovador, entre otros.

El Ministerio de Educación Pública (2016) menciona dentro de su Política Educativa lo siguiente:

El sistema educativo fortalecerá a las personas docentes como un factor decisivo para la formación integral de nuevos ciudadanos, capaces de contribuir eficazmente a su contexto social inmediato, regional y nacional, en el marco del desarrollo sostenible, la ética y la responsabilidad social. (p.19)

De lo anterior se puede concluir que el rol que desempeña el docente en la parte de la mediación pedagógica, desde el enfoque de la línea de investigación N°4, será crucial en un sistema educativo que busca formar profesionales con los más altos estándares y que también se busque una mayor participación del estudiante en su rol de aprendizaje en las aulas.

Además, en la era digital en la que se vive, los estudiantes están cada vez más familiarizados con los juegos y las tecnologías interactivas. Con todo esto, la gamificación aprovecha esta afinidad natural hacia el juego y la tecnología, creando un entorno de aprendizaje más atractivo y relevante para los estudiantes de nivel décimo año de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad.

Sin embargo, a pesar del creciente interés en la gamificación, aún existe una brecha en la implementación efectiva de esta estrategia en la mediación pedagógica de los docentes. Por lo tanto, es necesario investigar y diseñar una propuesta pedagógica específica que utilice la gamificación de manera adecuada en el tema de estudios financieros, teniendo en cuenta los objetivos educativos, los contenidos curriculares y las necesidades de los estudiantes.

Por ende, este proyecto busca llenar ese vacío y contribuir al campo de la educación, proporcionando una propuesta pedagógica sólida que utilice la gamificación como herramienta de aprendizaje en las subáreas de empresa turística como gestión contable. Con todo esto, se espera que los resultados de esta investigación beneficien a los docentes, estudiantes y la institución educativa, al mejorar la calidad de la mediación pedagógica, fomentar un aprendizaje más activo y significativo y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral en el ámbito financiero.

#### **1.4 Estado de la Cuestión**

En la actualidad, la educación se enfrenta a desafíos constantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas específicas como los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad. Es

decir, la necesidad de formar profesionales competentes en el ámbito económico y financiero ha llevado a la búsqueda de metodologías pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo en los estudiantes.

En este contexto, el uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje ha ganado reconocimiento como una estrategia prometedora para mejorar la mediación pedagógica de los docentes. Además, la gamificación combina elementos de juego con el proceso de enseñanza, estimulando la participación, la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de su potencial, su aplicación específica en el tema de estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, para el I semestre 2024, aún no ha sido explorada de manera exhaustiva.

En este sentido, es fundamental comprender el estado de la cuestión actual en relación con la mediación pedagógica en el área de estudios financieros y la incorporación de la gamificación como herramienta de aprendizaje. Por este motivo, se adjuntan investigaciones internacionales y nacionales que se relacionan con dicho trabajo con el fin de determinar los antecedentes informáticos y teóricos de esta propuesta de investigación.

#### ***1.4.1. Investigaciones Internacionales:***

Según varios estudios realizados por diversos autores en el ámbito internacional, se puede comentar que la educación es una herramienta fundamental

en la parte del desarrollo de una nación, así mismo, todos los países según sea su contexto presentan limitaciones a la hora de educar a la población.

Pero la autora Ambrosy Velarde (s.f.) menciona lo siguiente:

Algunas de estas problemáticas y desafíos son comunes a todo el planeta, por ejemplo, el deterioro ambiental, el problema del calentamiento global, la pérdida de la biodiversidad, la contaminación del aire, del agua, etcétera, pues todo esto es algo que es un desafío mundial y que en América Latina, obviamente, también se manifiesta por la dependencia económica que hemos tenido y la explotación de los recursos naturales que históricamente se ha dado en nuestros países, sobre todo, por parte de las grandes potencias, y en siglos recientes por las grandes empresas transnacionales.(p.3)

Estos son algunos factores que se pueden comentar y que están relacionados con la globalización, ambiente, contaminación, entre otros aspectos que, como sociedad, no hay manera de evadir a estos problemas que afectan al planeta.

También la autora Ambrosy Velarde (sf) menciona los siguientes puntos:

Otros retos, que también de alguna manera son mundiales, pero que en nuestros países son muy notorios son, por un lado, el tema de la pobreza, que me parece el más grave, y el gran porcentaje de población de nuestros países latinoamericanos que viven en pobreza o en pobreza extrema, y por otro lado, el tema de la desigualdad, es decir, el hecho de que al mismo tiempo que existen estos millones de personas pobres, también hay minorías

que tienen una enorme riqueza y, entonces, la distribución del patrimonio es totalmente desigual. (p.3)

En Latinoamérica, la desigualdad, pobreza, discriminación, corrupción son problemas que afectan la educación y los modelos educativos que imparte cada país, ya que en muchos casos se destinan una buena parte de los productos internos brutos en educación, pero el mismo es insuficiente cuando se analizan los datos por zonas rurales, urbanas o si son zonas costeras donde la pobreza impacta más y limita las oportunidades educativas.

Asimismo, existen investigaciones realizadas por científicos en las cuales, por ejemplo, el señor Rivera Alfaro, (2022) menciona los siguientes aspectos:

Para analizar este problema se relaciona el sentido de la educación y su vinculación con el mundo laboral y la generación de estrategias para la adquisición de competencias mediante los enunciados de la política educativa «La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad», y con ello el nudo entre el desarrollo de los currículos educativos y las demandas laborales, la cual pasa por la competitividad de los mercados y la productividad. (p.326)

Lo anterior quiere decir que, como individuos, siempre existe una constante búsqueda del saber, sin embargo, debido a los diferentes escenarios educativos y a los contextos a los que las personas deben acostumbrarse según la zona donde viven, hace que sea más difícil su aprendizaje. Para ello, es importante crear una mediación pedagógica que permita a los estudiantes el poder desarrollar sus habilidades, competencias y destrezas dentro y fuera de las aulas, ya que, al final se busca el poder crear futuros ciudadanos de bien.

### **1.4.2. Investigaciones Nacionales:**

Los siguientes autores Peña et al. (2020) realizaron una investigación en el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas para el aprendizaje significativo de las personas aprendientes en la asignatura de Turismo, del Liceo Académico de Cuajiniquil, La Cruz, Guanacaste donde afirman que las estrategias de enseñanza uno de factores externos más reveladores que afecta el aprendizaje significativo de los aprendientes, ya que es el medio por donde el personal docente facilita la información y el educando lo procesa. (p. 14)

Esta afirmación reconoce que las estrategias de enseñanza pedagógicas logran poseer un impacto significativo permitiendo que los aprendientes relacionen la información nueva con conocimientos previos comprenderla y así poder ponerla en práctica en situaciones reales en las que se encuentran los aprendientes. Por esto es importante que los docentes puedan implementar dentro de sus estrategias de enseñanza métodos, técnicas, herramientas y recursos que puedan facilitar el aprendizaje sin dejar a un lado la motivación y creatividad tanto de los aprendientes.

También estos autores mencionan la importancia de las actividades lúdicas de la siguiente forma:

Es muy importante como la lúdica estimula cada uno de los sentidos de los aprendientes, siendo ellos mismos constructores mediatos de su formación, a través de diferentes experiencias vividas; sin embargo, el mediador debe acompañar a este durante ese proceso de enseñanza y formación; además el educador debe romper con esa educación tan lineal y rígida, mediante diferentes actividades y estrategias lúdicas, donde el aprendiente no solo va a adquirir un conocimiento, sino también va a fortalecer un conjunto de

aspectos emocionales que anteriormente no mostraba o no había desarrollado. (Peña et al., 2020, p. 19)

Entonces se puede comprender como las actividades lúdicas se centran en proporcionar experiencias de juego y diversión con el objetivo principal de entretener. Estas actividades pueden incluir juegos de mesa, juegos al aire libre, juegos de roles, entre otros; pero el enfoque principal es disfrutar del juego en sí mismo, sin necesariamente poseer un objetivo educativo claro. Sin embargo, las actividades lúdicas pueden brindar beneficios educativos indirectos, como el desarrollo de habilidades sociales, la creatividad y el pensamiento estratégico.

Además, la gamificación se puede comprender como una herramienta educativa que utiliza elementos y mecánicas de juego en un contexto no lúdico, con el objetivo claro de mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes. La gamificación se aplica específicamente en el ámbito educativo para motivar y comprometer a los estudiantes, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa. De igual manera, dentro de la gamificación se pueden incluir elementos como niveles, desafíos, recompensas, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata para estimular la participación, la motivación y el logro de objetivos de aprendizaje específicos.

Los autores Romero, et al. (2019), realizaron su investigación bajo el título de:

Propuesta para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tics, que fomente la mediación pedagógica en el curso de flora y fauna de costa rica en la carrera de diplomado de gestión ecoturística

impartida en la Universidad técnica nacional, sede guanacaste, en el periodo 2018-2019.

En el cual pretenden fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de Tics que fomenten la mediación pedagógica en la materia de Flora y Fauna de Costa Rica.

La población del proyecto estuvo constituida por personas en un rango de 18 a 40 años, facilitadores. Los investigadores de esa investigación resaltan que la Universidad Técnica Nacional, a pesar de ser de creación reciente en Costa Rica en los años 2018 y 2019, cuenta con los materiales y equipos tecnológicos necesarios para desarrollar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje que requieren las personas aprendientes. Sin embargo, ellos destacan la importancia de que las personas facilitadoras estén debidamente capacitadas para utilizar las diferentes herramientas tecnológicas innovadoras. De lo contrario, perjudica el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, las clases se basan en prácticas pedagógicas tradicionales y magistrales como método o herramienta para brindar información.

Romero, et al. (2019) mencionan que, buscan destacar en su proyecto, algunos puntos relevantes que se deben tomar en cuenta para el mejoramiento de los procesos, como la exigencia sobre que los profesionales salgan de la zona de confort y siempre estén en constante actualización con las nuevas mejoras y tendencias en el campo de la educación que es cambiante. Además de maximizar el rendimiento de las plataformas tecnológicas que permiten el desarrollo de clases dinámicas y diferentes; para que la participación de las personas aprendientes sea motivadora y dinámica.

## 1.5 Planteamiento del Problema

En el contexto académico del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, se identifica la necesidad de mejorar la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable. A pesar de la importancia de estas áreas en la formación de los estudiantes, se observa una falta de motivación y entusiasmo por parte de estos hacia el aprendizaje de conceptos.

Con todo esto, la utilización de estrategias pedagógicas innovadoras se ha convertido en una tendencia en la educación actual, y una de ellas es la gamificación, la cual combina elementos de juego con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la gamificación ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación de los estudiantes, promover la motivación intrínseca y mejorar los resultados académicos.

Sin embargo, hasta el momento, no se ha implementado una propuesta pedagógica basada en la gamificación para mejorar la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable. Esta falta de una metodología innovadora y atractiva podría estar limitando el interés y la comprensión profunda de los estudiantes en este importante campo.

Por consiguiente, resulta fundamental investigar y diseñar una propuesta pedagógica que emplee la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica de los docentes, con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en el tema de estudios

financieros. Mediante esta investigación, se pretende ofrecer una solución efectiva y viable que pueda ser implementada en el primer semestre del nivel décimo grado, con el objetivo de mejorar la calidad educativa en las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer del año 2024.

En el contexto de la población estudiada en la presente investigación, requiere que los estudiantes adquieran sólidos conocimientos en los estudios financieros, sin embargo, la enseñanza tradicional de este tema puede resultar desafiante debida a su naturaleza abstracta y técnica. Ante estos desafíos, surge la pregunta central:

- ¿Cómo se lleva a cabo la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, específicamente en las subáreas de empresa turística y gestión contable, en el nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre de 2024?

De lo anterior, también, se pueden desprender las siguientes preguntas específicas:

- ¿Cómo perciben los docentes y estudiantes la importancia de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad del décimo grado?
- ¿De qué manera influye la gamificación en la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad?

- ¿Cómo puede proponerse la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica para mejorar el estudio de los temas financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística y gestión contable, en el nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer durante el I semestre 2024?"
- ¿Qué elementos deben considerarse en una propuesta pedagógica basada en la gamificación para mejorar la enseñanza de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad?

Responder a estas preguntas permitirá identificar las necesidades y oportunidades para el diseño de una propuesta pedagógica sólida que utilice la gamificación de manera efectiva en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros. Al hacerlo, se espera contribuir a la mejora de la calidad educativa, la motivación de los estudiantes y su comprensión profunda de los conceptos financieros, preparándolos de manera más efectiva para enfrentar los retos del campo profesional.

## **1.6 Objetivos**

### ***1.6.1. Objetivo General***

Reconstruir la mediación pedagógica de los docentes en el desarrollo del tema de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística y gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I

semestre del 2024, con el fin de sustentar una propuesta pedagógica basada en la gamificación.

### **1.6.2. Objetivos Específicos**

- Describir la importancia de los estudios financieros de las especialidades de Contabilidad y Turismo Rural, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.
- Interpretar el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicada en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.
- Proponer el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica enfocado en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.
- Elaborar una propuesta pedagógica para abordar la gamificación como herramienta de aprendizaje en el tema de estudios financieros para los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado

del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.

## Capítulo II

## **2. Marco Teórico Referencial**

Esta sección posee como fin poder fundamentar los conceptos principales, así como enfoques teóricos de la educación que permitirá justificar y explicar los resultados obtenidos en el trabajo de investigación, para ello según lo comentado por los autores Monroy y Nava (2018) citan la siguiente definición:

...El marco teórico (o la perspectiva teórica) se integra con las teorías, los enfoques teóricos, estudios y antecedentes en general, que se refieran al problema de investigación. Su elaboración implica exponer y analizar las teorías, conceptualizaciones, las perspectivas teóricas, investigaciones y antecedentes en general, es decir, consiste en sustentar teóricamente el estudio de nuestro problema de investigación. (p.127)

### **2.1 Mediación Pedagógica**

La mediación permite entender las características y necesidades de las personas estudiantes, permitiendo adaptar los contenidos con los recursos, materiales y técnicas didácticas más aptas para dicha población, además se debe tomar en cuenta el seguimiento del proceso de aprendizaje para brindar retroalimentación que refuerce el aprendizaje y crear un clima lleno de empatía, creatividad, comunicación clara, confianza y seguridad. Para Alzate y Castañeda (2020): “la mediación pedagógica se convierte en una construcción en clave de desarrollo humano, que exige promover educativamente una red de posibilidades de aprendizaje basada en la interconexión ser humano-mundo”. (p. 17)

También según lo comentado por los autores Londoño et al. ( 2023) citan lo siguiente:

La mediación pedagógica representa la intencionalidad de aprendizaje e incluye, además, personas, contenidos, recursos y estrategias, diseñados para tal fin (el aprender); también, involucra un conjunto de estrategias didácticas y de evaluación que permitan evidenciar objetivamente el alcance/logro de resultados de aprendizaje esperados. (p.15)

Lo anterior se puede interpretar que la mediación pedagógica es la llave que es necesario utilizar en los procesos de aprendizajes donde los estudiantes son el eje principal en la educación para obtener una participación activa, el conseguir una educación de calidad a través de procesos que se ajusten a las necesidades y así medir los resultados de aprendizajes alcanzados tanto por el docente como el discente.

Los autores Vargas y Orozco (2020) citan la siguiente definición:

La mediación pedagógica hace alusión a la manera cómo las docentes y los docentes propician, potencian y hacen posible el desarrollo de aprendizajes y habilidades en sus estudiantes. El medio utilizado para el logro de aprendizajes y habilidades puede ser: las vivencias y las relaciones que se dan en el espacio de aula, apoyadas en actividades y materiales específicos. (p.6)

De acuerdo con el párrafo anterior se puede concluir que la mediación pedagógica es una herramienta importante que si se sabe aplicar de la mejor manera en los centros educativos se pueden obtener muy buenos resultados, esto partiendo que el principal actor es el estudiante y que el docente juega un papel de facilitador donde guía al discente a redescubrir nuevas habilidades o competencias a través del desarrollo de las relaciones interpersonales, aplicando actividades

educativas, empezando a solucionar problemas con un pensamiento crítico, esto lo cual le permitirá al final contar con herramientas suficientes para el buen vivir a la hora de integrarse en la sociedad por medio de la aplicación de un empleo.

Gorjón Gómez (2020) también menciona lo siguiente:

Segunda, la mediación puede ser considerada una profesión por ser producto de una necesidad social, con una metodología propia, con adaptabilidad sistémica (tipología conflictual), se sustenta en realidades, saberes auténticos y desarrolla habilidades y competencias específicas al igual de tener un impacto bien definido, armonizar las relaciones humanas y genera paz, teniendo como característica principal la participación ciudadana. (p.5)

De lo anterior, se puede denotar que la mediación el autor lo considera una profesión, ya que, nace de las necesidades que poseen los estudiantes por aprender nuevos conocimientos, según se vayan dando las nuevas eras, formas de aprendizajes, nuevos contextos de aprendizajes. Esto por cuanto con los avances tecnológicos, las nuevas TICs, así como un mundo más globalizado, hace que las personas vayan aprendiendo nuevos conocimientos según vayan descubriendo sus habilidades o destrezas, para luego ir formándose con el desarrollo de los saberes y nuevas realidades que deberá afrontar en su vida laboral y personal.

Ligarreto Feo (2020) establece la siguiente opinión:

La noción de mediación requiere una mirada interdisciplinar, en este orden, se debe observar la configuración de la escuela como institución social que comprende la práctica pedagógica como un ejercicio que adquiere significado en relación con los actores de la comunidad educativa, en esta interacción los modelos pedagógicos se han alimentado de saberes de la

comunicación y la psicología como una posibilidad para comprender el fenómeno de enseñar y aprender; estos modelos también han evolucionado para incorporar teorías de aprendizaje propias de contextos digitales. (p.9)

Los centros educativos también cumplen un papel importante, ya que es ahí donde se realiza un choque de saber, es decir cuando se posee una población de estudiantes que ya cuentan con algún conocimiento sobre algunos temas de origen nacional, o que el estudiante ya ha investigado algo sobre lo que le llame la atención, se hace importante que ese conocimiento se pueda compartir a través del aprendizaje o el establecimiento de estrategias pedagógicas que le permita a la demás comunidad el poder entender de una forma más sencilla el abordaje del tema, por eso el cómo se realice la mediación desde la parte interdisciplinaria le permitirá al docente el poder conseguir objetivo y resultados esperados de la planeación realizada.

## **2.2 Gamificación**

La gamificación consiste en crear experiencias atractivas con el objetivo de motivar el aprendizaje a las personas estudiantes. Para la autora Ordás (como se citó en Acero y Duque, 2022):

La gamificación se basa en una idea simple: a todos nos gusta jugar. A partir de ahí, introduce elementos de los juegos en entornos cotidianos, como las organizaciones, el marketing, la salud o la educación, con el objetivo de crear un nuevo ambiente que motive a las personas de esos entornos a participar en sus propuestas. (p.17)

Esta definición destaca el carácter motivacional de la gamificación, al integrar dinámicas, su aplicación busca incentivar a las personas estudiantes a tener la sensación del sentido de logro y participación permitiendo fomentar una mayor implicación con los contenidos de aprendizaje.

La gamificación es una buena herramienta que con un adecuado uso puede llegar a impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para los docentes como para las personas estudiantes, ya que, esta herramienta pedagógica, incentiva la motivación, creatividad, expresión y nuevas habilidades, pero es importante que dicha herramienta tenga muy claro cuál es el objetivo principal al que quiere llegar para que así no pierda el sentido y solo llegue a ser un juego sin ningún aprendizaje o que no logre motivar a los estudiantes a participar. Según Navarro y Pérez (2022):

Resulta fácil creer que no constituye ningún desafío tomar un elemento de juego, como un sistema de puntuación, y añadirlo a otro contexto. La gente que tiene esta concepción errónea de la gamificación acaba pensando que es lo que se viene haciendo desde siempre, con una capa estética y narrativa, pues, como todos sabemos, desde tiempos inmemorables se han puesto positivos y negativos para lograr los comportamientos que el docente estima como deseados. El problema viene cuando el alumnado se cuestiona ¿cuál es el objetivo de obtener puntos? (p.7)

Las necesidades de las nuevas generaciones van cambiando con el paso del tiempo y para que puedan afrontar los retos que conllevan la vida real es importante que los estudiantes puedan adquirir nuevas habilidades mediante estrategias y

metodologías educativas durante sus procesos de formación como futuros profesionales. Según Ortiz et al. (2018):

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. (p. 2)

Como mencionan los autores, los jóvenes cada vez más utilizan la tecnología en diversos ámbitos de sus vidas, por lo tanto, es importante que dentro de la educación se vayan incluyendo cambios y actualización tanto en los contenidos como en el proceso de transmitirlos de una forma más adecuada al contexto y realidad al que se encuentran. Con todo esto la gamificación brinda opciones para poder implementar varios factores como el uso de tecnología, motivación, participación, comunicación, diversión y autonomía durante el proceso de aprendizaje potenciando habilidades para la vida real.

Para que la gamificación logre su objetivo, debe brindar distintos tipos de experiencias durante su proceso. Por lo tanto, Contreras y Eguía (2017) proponen lo siguiente:

La gamificación podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de

la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.). (p. 8)

El facilitador, para poder utilizar la gamificación de manera correcta, no solo debe tener en cuenta los contenidos y el contexto de las personas estudiantes, sino que también debe incluir distintos tipos de experiencias durante la actividad para que así se pueda obtener mejoras y potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. De esta manera las personas aprendientes van a llegar al espacio educativo más receptivos y motivados por aprender nuevos temas.

La gamificación se ha propuesto como una estrategia innovadora dentro del proceso de enseñanza de la contabilidad, con el potencial de hacer que el aprendizaje sea más dinámico, atractivo y efectivo. En este sentido, Martí et al. (2024) señalan lo siguiente:

El conocimiento y la identificación de los factores que influyen en la actitud de los discentes hacia una metodología gamificada en la enseñanza contable puede desempeñar un papel importante en el objetivo de mejorar su motivación y resultados de aprendizaje de la contabilidad. (p. 3)

### **2.3 Herramienta de Aprendizaje**

Las herramientas de aprendizaje forman parte esencial a la hora de desarrollar las clases educativas, para ello se vuelve fundamental que el docente logre seleccionar dichas herramientas según la planeación y objetivos de aprendizaje propuesto, ya que esto puede llevar a desarrollar una clase de la mejor manera permitiendo que los aprendientes logren asimilar el contenido desarrollado.

Por eso, según lo mencionado por Acero y Duque (2022), se puede definir el concepto de la siguiente manera:

Contar con herramientas educativas permite llegar al estudiante de manera atrayente; no obstante, no todos los docentes cuentan con la capacitación correspondiente o simplemente no todos son aptos para brindar distintos métodos de aprendizaje; es importante lograr que los recursos sean compartidos con métodos virtuales de fácil acceso, en donde los estudiantes puedan visualizar contenidos apropiados para su edad y con un nivel de interés alto. (p. 1100)

La revista científica Aplicación de las TICS como herramienta de aprendizaje en la educación superior escrita por los señores Astudillo et al., (2018) consiste en documentar y llevar a la reflexión la relevancia de los usos de la tecnología de la comunicación como herramienta de aprendizaje. Permitiendo la posibilidad de romper con los paradigmas tradicionales, ya que, de acuerdo con las revisiones bibliográficas de esa revista, los autores confirman que la apropiación de las tecnologías mejora el acercamiento entre el docente y el estudiante, creando la socialización y permitiendo la creación de comunidades de aprendizaje, lo que consiente el enriquecimiento de las discusiones y debates en el ambiente de aprendizaje.

De acuerdo con (Carrillo, 2021), quien menciona que

Las plataformas educativas o virtuales es un entorno informático en el que se pueden encontrar varias herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es crear y gestionar cursos completos en línea sin necesidad de tener experiencia en la programación. Cuando se

diseña una plataforma educativa debe de orientar sus actividades a dos aplicaciones: la educación a distancias y apoyo y complemento de la educación presencial. (p.10)

Lo que permite utilizar las plataformas educativas como herramientas de aprendizaje, tanto para clases sincrónicas como asincrónicas, creando diferentes estilos de enseñanza y modalidades de emprender una clase, que sea distinto al modelo tradicional, permitiendo la inclusión de la enseñanza a diversos grupos sociales y ampliando el público receptor del aprendizaje.

Según (Carrillo, 2021) la mayoría de las plataformas educativas cuentan con tres módulos importantes: la gestión administrativa y académica, gestión de comunicación y la gestión del proceso enseñanza aprendizaje. Estas deben poseer algunas aplicaciones mínimas como: las herramientas de gestión de contenidos, que permiten al docente poner en disposición las actividades que brinden información de algún tema. Las herramientas de comunicación como foros de discusión e intercambio de información o mensajería. Las herramientas de seguimiento y evaluación, sección donde el docente puede evaluar tareas, actividades mediante rubricas.

Como menciona Ponce (2021):

Para gestionar un cambio positivo e integrador dentro del aula de clases, es necesario contar con herramientas digitales educativas manipulables, de fácil acceso que garanticen una buena educación, esto facilitaría el aprendizaje y mantenerse en contacto en actividades en línea. (p. 720)

Ponce (2021) en su documento propone como herramienta digital educativa el Padlet, que da muchos sentidos a la educación encaminando la práctica del trabajo colaborativo. Permitiendo la interacción del profesor con los estudiantes. Dándole al docente la oportunidad de regular y moderar los comentarios y anotaciones de los estudiantes antes de que esos aparezcan en el muro. Dicha aplicación puede ser utilizada en cualquier dispositivo electrónico.

Así como Padlet, existen muchas otras herramientas que se pueden utilizar tanto para el aprendizaje virtual sincrónico como el aprendizaje presencial en las aulas. Estas herramientas de aprendizaje son el medio por el cual, el estudiante puede interactuar mediante las actividades desarrolladas por el docente, para conocer o indagar sobre un tema en específico, o incluso poner a prueba su conocimiento sobre un tema, de manera interactiva y didáctica.

Dichas herramientas buscan ser dinámicas y entretenidas para atrapar la atención del estudiante buscando incentivar la motivación e iniciativa, para que el tema por desarrollarse en la clase sea captado con mayor atención y retención de aprendizaje.

## **2.4 Rol del Facilitador y del Aprendiziente en la Mediación**

### ***2.4.1. Rol del facilitador***

El rol del facilitador influye y genera un impacto positivo o negativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se debe ir analizando y buscando cambios de mejora, siempre tomando en cuenta a la persona estudiante como el principal protagonista. En el programa de estudio de la especialidad de Turismo Rural y Contabilidad el docente debe aplicar competencias para cumplir con su rol.

Por lo tanto, el MEP (2020): “diseña, organiza y propone estrategias y actividades didácticas, adecuadas a los niveles y formas de desarrollo de competencias, que deben ser adquiridas por la persona estudiante, interrelacionando las características propias del medio social y cultural”. (p. 40)

Los autores Villarreal et al. (2020) mencionan lo siguiente:

Un aspecto importante de retomar es el rol de quienes facilitan; su desempeño debe fortalecer las características sistémicas del proceso, visibilizando las conexiones entre acontecimientos, personas, sentimientos, entre otros. Como lo dice el principio de aprendiz-facilitar, debe tener presente que no es “una persona experta” sino que su tarea radica en facilitar una intervención que genere cambios, teniendo claridad que el eje del trabajo son las vivencias de las personas participantes; que no se trata de “ayudar” sino de crear contextos para el cambio donde cada persona pueda realizar las reflexiones que requiera para comprender su dinámica familiar y decida hacer los ajustes necesarios para mejorar sus interrelaciones. Además, es importante considerar que el trabajo en grupos es un recurso significativo de aprendizaje y apoyo. (p.19)

Como se puede apreciar en el párrafo anterior, el rol del facilitador es de controlar, organizar y administrar a los participantes que se encuentran dentro del aula, para ello, se establecerá a partir de una planificación los objetivos de aprendizajes propuestos, pero que se irán desarrollando a través de los conocimientos previos que tengan los estudiantes y que ellos mismos vayan generando las competencias y habilidades que le servirán para su vida, esto por

medio de experiencias o relaciones interpersonales que se vayan forjando dentro del aula.

Ahora bien, lo mencionado por Gleason y Rubio (2020) realiza el siguiente aporte:

El rol docente es esencial para el éxito de la implementación del aprendizaje experiencial. Es el diseñador y facilitador de las situaciones didácticas, que, como experto en la disciplina, guía al estudiantado a aplicar el conocimiento, brindando la retroalimentación adecuada y oportuna para que estos desarrollen sus competencias. (p.11)

El rol del docente es fundamental en la mediación pedagógica, ya que, es el que llevará la batuta de los objetivos de aprendizajes y las estrategias aplicadas a los discentes para su formación académica a través de la facilitación y evacuación de las consultas que el alumno pueda tener a la hora de su desarrollo académico. Por esto, su participación será de mediación, pero el principal participante quien tendrá que tomar las decisiones, aplicar un análisis crítico a los problemas planteados y posibles soluciones a ejecutar con la ayuda y guía del docente será el estudiante.

Otro criterio mencionado por el autor López Calva (2023) es el siguiente:

Por último están los docentes contrapunto, que desde una actitud realista crítica, pero no victimista, saben que tienen que brindar a los futuros ciudadanos las herramientas necesarias para sobrevivir y encontrar un empleo digno en este sistema de alta competitividad, pero que los forman en el pensamiento crítico y en la deliberación ética que lleva a inconformarse con el mundo injusto, violento y excluyente en que se vive, a indignarse con las

situaciones injustas que en él se presentan de forma sistemática y a comprometerse existencialmente con un ejercicio profesional y ciudadano que busque la transformación estructural y cultural de su país y del mundo, para humanizar la convivencia y edificar condiciones justas, incluyentes y pacíficas trascendiendo el rol de simples repuestos para el mercado laboral. (p.8-9)

Como se puede entender, el rol del facilitador juega un papel importante en la formación de los futuros ciudadanos que se irán incorporando en la sociedad, a través de la preparación no solo de sus conocimientos técnicos necesarios, sino desde la formación académica para la ocupación de los puestos laborales deseados. Es por esto por lo que el profesor brindará una especie de guía al estudiante para que vaya encontrando la vocación que se asemeje a los puestos de trabajos disponible, para esto deberá de comprender muy bien, desde una óptica personal, cuáles son las habilidades, destrezas, fortalezas y debilidades que el discente podría obtener en su desarrollo y que le permita el poder conseguir el mejor puesto laboral.

Finalmente, la autora Ley Leyva (2022) comenta lo siguiente:

En la actual sociedad los educadores juegan un papel importante y fundamental, ya no se trata de la transmisión de conocimientos de forma expositiva, monótona y memorística direccionada a rendir exámenes sin ninguna interacción con el entorno social, ahora su propósito es la formación del estudiante, tanto académica como humanística mediante la construcción del conocimientos, desarrollo de habilidades y fomento de

valores y conductas positivas que lo ayuden a integrarse y desenvolverse exitosamente en el entorno profesional y social. (p.28-29)

Cabe mencionar, que la forma de enseñar por parte del facilitador ha venido evolucionando en los últimos años pasando de ser clases tradicionales donde los estudiantes estaban acostumbrados a escuchar al docente y el papel principal lo tenía el profesor, a una educación más holística, donde el rol principal lo posee el alumno y es el profesor quien media en dicha educación a través del abordaje y manejos de los diferentes contextos que posee el discente, esto para un mayor aprovechamientos de los conocimientos y estrategias a diseñar para su aprendizaje por parte de los estudiantes.

#### ***2.4.2. Rol del Estudiante:***

El rol de los estudiantes cambia a través del tiempo y el autoaprendizaje ha sido de utilidad, ya que, son los principales protagonistas en el proceso de aprendizaje logrando mejores resultados en el cumplimiento de los objetivos de la clase. Metaute et al. (como se citó en Rizo,2020) define la gamificación como: “la capacidad que desarrolla el individuo para aprender de manera autónoma activa y participativa adquiriendo conocimiento y habilidades y fomentando sus propios valores, lo que da como resultado la autoformación del sujeto” (p.33).

Además, el auto aprendizaje es un aspecto que ha cambiado en el rol de los estudiantes, Durán et al. (2021) se refiere al mismo como:

Siendo el estudiante el actor de su aprendizaje, debe caracterizarse por su autonomía respecto a cuándo necesita ayuda del docente o no, qué desea aprender o desaprender; selecciona y escoge los contenidos curriculares que

desea profundizar; planea, organiza y controla su proceso de aprendizaje, recurre al uso de recursos tecnológicos dependiendo de su interés y capacidad (p.292).

Estos autores describen un punto muy importante acerca del rol del autoaprendizaje, donde los estudiantes poseen mayor libertad de aprender por diferentes métodos o herramientas donde el docente es un facilitador que los va a ayudar en el proceso, pero los alumnos van a explorar y desarrollar nuevas habilidades en el proceso.

La persona aprendiente debe adquirir competencias que son parte de su rol como aprendiente, el cual será de gran utilidad para enfrentarse a la vida real y poder convivir con las demás personas que los rodea. Para el MEP (2020) el estudiante: “evidencia innovación y creatividad. Desarrolla productos o procesos de manera novedosa y creativa” (p. 38).

El constructivismo social es un paradigma que enfatiza la construcción activa del aprendizaje, permitiendo que el conocimiento se de a partir de la interacción social, las necesidades, intereses y de las experiencias, generando que tanto en los docentes como las personas aprendientes puedan aprender distintas habilidades que les sirva para la realidad social en la que se encuentran.

Asimismo, la mediación pedagógica facilita el proceso de aprendizaje y fomenta la participación de los estudiantes en dicho proceso, permitiendo cambiar el rol principal para la persona estudiante. Según Quiros y Segura (2020):

Es importante considerar a la persona aprendiente como sujeto y no como objeto o recipiente que debe ser llenado con conocimientos, sino como el constructor principal de los propios aprendizajes, adquiridos en su

cotidianidad, adquiriendo su papel protagonista y de centro del proceso educativo (p.3).

Por lo tanto, el protagonismo del rol del estudiante durante el proceso de enseñanza fomenta un aprendizaje más significativo; la gamificación como la mediación pedagógica permiten que los estudiantes desarrollen autonomía, pensamiento crítico, trabajo en equipo entre otros beneficios más que fortalezcan la comprensión y aprendizaje de una mejor forma donde el docente solo será un facilitador en el proceso.

Además, otro aspecto importante que se debe tomar en cuenta dentro del rol estudiante es la motivación. Según Aguilera et al. (2007):

La motivación es parte percepción importante del trabajo docente. Para que sus alumnos la adquieran o incrementen, el maestro debe efectuar despertar el interés, así como mantener una interacción constante con el grupo. Por tanto, las características del alumno y su rol están íntimamente relacionadas con las deseables del profesor y su rol. (pp. 55-56)

Para que una clase cumpla con los objetivos es importante que los docentes busquen nuevos métodos y herramientas que les ayude a que el contenido curricular esté adecuado al entorno que rodea a los estudiantes, que estén lo más actualizados para generar mayor interés y motivación por lo tanto el docente debe tomar en cuenta el rol que desempeña un estudiante en la actualidad para que sea apto ante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 2.5 Estudio Financiero

Los estudios financieros permiten analizar el futuro, la estabilidad y rentabilidad económica de una empresa permitiendo buscar diversas soluciones para la toma de decisiones. El autor Brossard (2021) plantea lo siguiente: “el análisis económico-financiero es: la aplicación de un conjunto de técnicas para diagnosticar la situación y perspectivas de una entidad con el fin de tomar decisiones adecuadas y oportunas ofrece información sobre la marcha de la organización” (p.2). Es decir, la enseñanza económica es importante para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades en los ámbitos tanto personales como laborales. Una forma en la que se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, sobre este tema, es mediante la gamificación para que el aprendizaje sea más atractivo permitiendo aumentar la motivación y participación en las aulas.

Los autores Garzón et al ( 2019) mencionan lo siguiente:

En esta parte, el análisis financiero determina el monto de los recursos económicos necesarios para la realización del proyecto, cuáles serán los costos de operación, así como otra serie de indicadores que servirán como base para al final, tomar las decisiones definitivas sobre el futuro del proyecto (p.74).

Lo anterior es fundamental a la hora de evaluar el programa de estudio de las especialidades en Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, ya que, las personas estudiantes deberán adquirir los conocimientos, habilidades o competencias necesarios para realizar un estudio financiero de acuerdo con la especialidad seleccionada.

Por otra parte, los autores Mejía et al. (2021) mencionan lo siguiente: “El análisis financiero es fundamental para conocer el diagnóstico situacional real de toda organización; donde se identifican aquellas dificultades que posteriormente se aplican las adecuadas estrategias y acciones correctivas que contribuyen en la mejora de la productividad” (p.41).

Por lo citado anteriormente los estudios financieros están enfocados al análisis de la información, partiendo de los estados financieros que posee cada organización o persona física con actividad económica, por lo cual se profundiza aspectos financieros como son indicadores de solvencia, solidez, endeudamiento, entre otros.

Los autores Polanco et al. (2020) citan lo siguiente:

El propósito de analizar las informaciones financieras de las organizaciones es que mediante este procedimiento las empresas pueden determinar su situación en el presente, verificar si están ganando o perdiendo durante un periodo determinado y de esta manera, saber si sus operaciones han sido eficientes lo que les permitirá evaluar riesgos al tomar decisiones (de inversión y de financiamiento) y predecir las utilidades futuras. (p.14)

De lo anterior, los estudios financieros también pueden estar asociados a los contenidos o planes de estudios que se formulan para la verificación y el entendimiento de la situación de las empresas, esto a la hora de las tomas de decisiones, evaluación de riesgos, inversiones o financiamientos.

Finalmente, en el Diccionario Enciclopédico Abreviado Espasa Calpe (como cito el autor Calvo Langarica. 2019) menciona lo siguiente:

Análisis. - “Distinción y Separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos”.

“En Matemáticas, el análisis denota del proceso por medio del cual un problema queda reducido a sus más simples elementos; se aplica más particularmente aquellas ramas de las matemáticas que estudian las relaciones de cantidades variables o indeterminadas por medio de símbolos.

Así, la Geometría Analítica estudia el carácter de las líneas curvas y superficies empleando para ello los símbolos algebraicos”. (p.15)

Los estudios financieros están relacionados al análisis de la información donde se puedan determinar los principios o conocimientos necesarios para poder desarrollar de manera sistemática la contabilidad o el análisis financiero de la empresa, para ello esto se ve de manera combinado con la rama de la contabilidad o la parte financiera.

## **2.6 Turismo Rural**

Además, se puede mencionar que el turismo es la acción que posee cada individuo por desplazarse de un lugar a otro con el fin de conocer ya sea ciudades, cultura, comidas, entre otros factores, por lo cual una definición conceptual es la que mencionan los autores Fernández y Fernández (2018) :

Etimológicamente existen diversas teorías sobre la procedencia de la palabra turismo. Una de ellas afirma que su origen es latino (*tornus*); una segunda sostiene que procede del sajón antiguo (*torn*); y una tercera dice que el origen de esta palabra procede del griego antiguo (*tornos*). A pesar de todo, estas palabras tienen la misma raíz, cuyo significado sería *dar vueltas, girar, volver*

*al punto de origen.* Por otro lado, existe una teoría que defiende que el origen del turismo procede del arameo antiguo, de la palabra *tur* y hace referencia a los viajes que los judíos realizaban cuando huían de Egipto por el desierto en busca de la tierra prometida. (p.91)

Por otra parte, a la hora de contextualizar un poco la importancia de los programas impartidos a nivel nacional, se puede considerar lo mencionado por el M.E.P. (2010):

Actualmente la actividad turística representa para Costa Rica una fuente importante de divisas, especialmente si se considera el deterioro que han sufrido las fuentes tradicionales de ingresos. El elevado crecimiento del sector turismo, representa uno de los cambios estructurales que ha experimentado la economía costarricense en los últimos años. Entre las actividades productivas favorecidas con la apertura comercial y la política de promoción de exportaciones, esta actividad ha demostrado un mejor desempeño económico. (p.14)

Es importante conocer que el turismo rural es una actividad que las personas buscan realizar con mayor frecuencia debido a su impacto positivo en las comunidades y su bajo impacto al medio ambiente. León y Reyes (2020) plantean que el turismo rural se basa en los principios ambientales, sociales, culturales y económicos de una zona rural donde los turistas pueden conocer y realizar actividades que involucren los principios mencionados.

Además, cabe destacar que estos mismos autores citan a García et al. (2015) donde se refieren a la actividad del turismo rural como "el proceso cognitivo de la conciencia en el que las cosas se reconocen se interpreta y adquieren

significado, para elaborar juicios de acuerdo con las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social” (p.9).

Por lo tanto, se puede comprender que, si las actividades que conforman al turismo rural se logran implementar correctamente, el proceso cognitivo será capaz de expresar y transmitir mejor el proceso de aprendizaje que poseen como objetivo que dichas actividades turísticas permitan que los turistas intercambien experiencias, valores y formas de vida diferentes a las que están acostumbrados. Entonces si al realizar una actividad turística se puede llevar a cabo un proceso de aprendizaje, el cual se desarrolle de una manera atractiva e interactiva para quienes participen, también se puede desarrollar para aquellas personas estudiantes que se están formando en el área de turismo rural para que, de esta manera, su proceso de aprendizaje sea más efectivo y así puedan desarrollar nuevas habilidades aplicables en el ámbito laboral.

A través del tiempo van surgiendo diferentes tipos de turismo que, de cierta manera, están entrelazados por sus actividades y al tipo de población al que están enfocados. Según Ávalos et al. (2021):

El concepto de turismo rural ha sido complejo de acordar debido a la delimitación social y ecológica de lo rural. Entre el turismo rural y el turismo de naturaleza ha existido una dialéctica a partir de las nuevas modalidades de turismo en el espacio rural, problemas de nomenclaturas y yuxtaposiciones. Se habla en forma indistinta de turismo de naturaleza y de turismo rural; o bien se incluye este último como una modalidad del primero. Si bien, estas actividades se realizan en el espacio rural, exponen una vinculación muy cercana y tienen a la comunidad en su interés, cada una de

ellas posee características bien definidas, propósitos, alcances y desafíos.  
(p.664)

El turismo rural muestra la esencia de un pueblo pequeño y es importante tomar en cuenta las perspectivas y el desarrollo productivo de las actividades turísticas que se quieran realizar en el lugar, con esto Chiriboga et al. (2022) mencionan que: “En el contexto del desarrollo de productos de turismo rural, se requiere la participación de las comunidades locales para garantizar la sostenibilidad del turismo en las zonas rurales” (p.4). Para que un lugar rural pueda impulsar una actividad turística que llame la atención de los turistas, debe mantener un trabajo en conjunto con toda la comunidad creando diferentes atractivos que generen un verdadero interés y experiencias nuevas.

El turismo rural está siendo cada vez más buscado para ser realizado por los turistas. Cabe mencionar la siguiente cita: “El turismo rural, si bien no es una actividad reciente, en las últimas décadas ha ido adquiriendo mayor relevancia frente al tradicional turismo de masas y de sol y playa” (Espinosa et al., 2023, p.3). El enfoque que está tomando el turismo tanto de percepción de las personas que prestan el servicio turístico como los turistas está cambiando a un enfoque más conservacionista con respecto a los impactos ambientales, culturales y/o económicos, donde las personas buscan un lugar tranquilo, en el cual puedan obtener nuevos aprendizajes y sea más accesible con respecto los precios.

## **2.7 Contabilidad**

Se puede decir, en palabras sencillas, que es un proceso donde se realiza el registro de todas las operaciones de una persona física o jurídica con el de obtener

información exacta y a la mano para los diferentes actores que la requieran, por otra parte, la autora Vite (2016) comenta lo siguiente:

La contabilidad es una técnica que se utiliza para el registro de las operaciones que afectan económicamente a una entidad y que produce sistemática y estructuradamente información financiera. Las operaciones que afectan económicamente a una entidad incluyen las transacciones, transformaciones internas y otros eventos. (p.5)

También, lo anteriormente mencionado y contextualizado a nivel nacional se puede definir según lo que expresa el M.E.P. (2020):

La contabilidad constituye un pilar fundamental en la administración de una empresa, a su vez, es un tema de permanente actualidad en la formación del capital humano. Su importancia se debe en primera instancia al control que permite sobre las cuentas de la empresa y su situación financiera; ya que son aspectos que garantizan su continuidad y estabilidad económica, por otro lado; la demanda laboral creciente de los egresados de la carrera y la necesidad constante de un contador que ayude al administrador del pequeño, mediano, o grande negocio a tomar decisiones. (p.16)

Es decir, la contabilidad le permite a la empresa poder conocer su situación financiera a través del debido registro de las transacciones contables y cuyo principio es el devengo, además, para ello, existen, en la actualidad diferentes casas de estudios que ofrecen la posibilidad de convertirse y especializarse en contaduría.

Ahora bien, según lo expuesto por los autores Acebrón et al (2024) citan lo siguiente:

La **contabilidad** es la ciencia que, siguiendo unas normas específicas, se encarga de registrar, representar, sintetizar y medir el Patrimonio de una empresa con el fin de interpretar resultados y conocer su situación económica y financiera para informar a terceros. (p.10)

Con todo esto, la contabilidad es de suma importancia en materia financiera o económica para poder medir la verdadera situación que posee una empresa o persona con actividad económica empresarial, así como los resultados obtenidos al finalizar cada ejercicio fiscal.

Otra definición mencionada por los autores Pérez y Fol (2023) comentan lo siguiente:

Por lo anterior, se puede decir que la contabilidad es una técnica para registrar las operaciones realizadas por una entidad económica y, de esta manera, producir información financiera (estados financieros) que sirva de base a los interesados en la misma para la toma de decisiones. (p.19)

Asimismo, la contabilidad es un proceso sistemático que permite a una empresa y persona con actividad empresarial llevar un debido registro de sus actividades, para ello es de suma importancia que un profesional autorizado en esta rama pueda llevar y asesorar de la mejor manera a la empresa en temas financieros.

Finalmente, para los autores corporativos el Consejo Mexicano de Normas de Información Financiera (CINIF) y Instituto Mexicano de Contadores Públicos (IMCP), (2023) mencionan lo siguiente:

La contabilidad es una técnica que se utiliza para compilar los registros de las transacciones y otros eventos que afectan económicamente a una entidad

y que produce sistemática y estructuradamente información financiera que se incorpora en los estados financieros.

La información financiera contenida en los estados financieros se enfoca esencialmente en proveer elementos que permitan evaluar la situación financiera, el resultado financiero y los flujos de efectivo actuales de una entidad, así como en proporcionar elementos de juicio para estimar el comportamiento financiero futuro de la entidad. (p.7)

Por lo cual, se puede determinar que la contabilidad se enfoca en proveer información necesaria y suficiente para los dueños, acreedores, agentes externos, entre otros, donde se pueda visualizar la verdadera situación financiera de la empresa o persona física, esto dando como principal respaldo a los 5 componentes de los estados financieros a presentar, como lo son el Estado de Situación, Estados de Resultados, Estado de Cambios en el Patrimonio, Estado de Flujo de Efectivos y las respectivas notas.

## **2.8 Proceso de Enseñanza y Aprendizaje**

Seguidamente, se procede a mencionar el concepto de enseñanza según los autores González et al. (2022): “si acudimos a la etimología, enseñanza deriva del latín *in-signare*, que viene a ser señalar hacia..., mostrar algo, poner algo “*in signo*””. (p.30), lo anterior quiere decir que es la forma en la cual una persona le puede enseñar a otra según sea el contexto.

Además, el aprendizaje se puede citar según González et al. (2022) como lo siguiente:

En términos generales, las teorías del aprendizaje desarrollan hipótesis que describen cómo se lleva a cabo el aprendizaje, entendiendo este como un proceso que reúne experiencias e influencias personales y ambientales para adquirir, enriquecer o modificar el conocimiento, las habilidades, los valores, las actitudes, el comportamiento y las visiones del mundo. (p.33)

Según lo expuesto anteriormente el proceso de enseñanza y aprendizaje es un proceso donde la persona estudiante puede adquirir o desarrollar sus conocimientos desde un enfoque pedagógico que le permita obtener nuevas habilidades o competencias para el desarrollo de su vida laboral y personal. Es decir, el aprendizaje no se limita a acumular hechos y cifras, más bien, muestra comportamientos que implican no solo absorber y aplicar información, sino también integrar valores, actitudes y perspectivas en los estudiantes para brindarles una comprensión del mundo.

Un ambiente cómodo, de confianza y comunicativo puede llegar a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, esto permite un mejor desarrollo de habilidades, mayor motivación, comportamientos positivos y participaciones activas en los estudiantes; además los docentes pueden brindar una retroalimentación inmediata, implementando herramientas, como la gamificación, que les permita mejorar el proceso de aprendizaje en un ambiente más dinámico y divertido. Ampuero (2022) indica lo siguiente:

Las múltiples teorías sobre la inteligencia en la generación del conocimiento llevan a determinar los comportamientos en los entornos educativos. La relevancia de dichos entornos es fundamental en la concepción del proceso

de enseñanza-aprendizaje y del desarrollo de los estudiantes como sujetos a transformar en el acto pedagógico. (p.2)

Además, es importante que exista una buena interacción entre los docentes y los aprendientes de manera que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje. Ayala y Gutiérrez (2020) plantean lo siguiente: “el Proceso Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación (PEAE) debe ser entendido como un proceso único y no parcelado, en el que los sujetos educativos interactúan en forma permanente, considerando los aspectos bio-psico-físico-sociocultural que acompañan a este proceso con un enfoque sistémico y multidimensional” (p.6). Es decir, que en el proceso de enseñanza aprendizaje es de gran importancia que se tomen en cuenta diversos aspectos y entornos que rodean tanto a los estudiantes como a los docentes para poder implementar herramientas, metodologías y estrategias que favorezcan sus interacciones con el fin de que los docentes faciliten una educación más significativa.

Ahora bien, desarrollar un proceso adecuado en las aulas no solo va a mejorar la comunicación, sino también se da un intercambio de experiencias, conocimientos, trabajo colaborativo y ambientes de confianza fortaleciendo habilidades en los estudiantes. Hernández e Infante (2017) argumentan que:

El proceso de enseñanza - aprendizaje posee carácter comunicativo, dado este por la interacción entre el profesor y los discentes (actores de dicho proceso) y de estos entre sí; lo que favorece su autorregulación, la educación de sentimientos, cualidades y valores. (p.367)

## 2.9 Contenidos Curriculares

Cabe mencionar que el currículum debe ser adaptado a las experiencias de los docentes, alumnos, entornos sociales, políticos y económicos que conforman a la educación para así garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje que se adapte a las necesidades actuales de la población estudiantil. Según Guedda y Guerrero (2021):

En el análisis de las diferentes concepciones del currículum, se decanta por aquella proposición que entiende el currículum como un proceso permanente de construcción de las condiciones propicias para abogar por la emancipación de los sujetos, considerando la idea del tercero incluido y la ecología de los saberes como instancias de validación para su estructuración e implementación. (p.2)

Es importante señalar que los contenidos curriculares se refieren al conjunto de conceptos, habilidades y conocimientos que conforman un plan de estudios de determinado nivel educativo; el cual se espera que los estudiantes puedan adquirir durante el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2016) se refiere a los contenidos curriculares como:

El currículo determina en gran medida si la educación es inclusiva, con lo cual desempeña un papel importante a la hora de garantizar que se imparta equitativamente. También proporciona la estructura para impartir un aprendizaje de calidad, especialmente en los casos en que los docentes estén poco calificados o tengan poca experiencia, que las aulas no cuenten con suficientes recursos y los alumnos carezcan de marcos previos en los

que situar su aprendizaje. Así mismo, el currículo articula tanto las competencias necesarias para el aprendizaje a lo largo de toda la vida como las competencias necesarias para el desarrollo holístico. (p. 4)

El docente, para lograr buenos resultados de aprendizaje, debe diseñar actividades por medio de métodos y herramientas más innovadoras que promuevan la motivación, el pensamiento crítico, la creatividad y el desarrollo de nuevas habilidades y que, a su vez, pueda evaluar si dichas actividades son efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según González (como se citó en Arguedas, 2020):

El currículo se encarga del diseño de actividades de aprendizaje secuenciadas con el fin de formar-educar personas en función de un determinado perfil de egreso, con una serie de características y conocimientos, llamado comúnmente, perfil de salida, y cuya definición es producto del análisis sociohistórico, epistémico y pedagógico de la profesión que se enseña. (pp.48-49)

Los contenidos curriculares conforman aquello que se quiere enseñar, se sistematizan por medio de un plan de estudio donde se incorporan los objetivos específicos, valores, conocimientos, habilidades las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Además, deben ser adaptados según el nivel académico y al ambiente o necesidades que rodea en la actualidad a los estudiantes.

Según Bárcenas (2020):

Las normas y los contenidos curriculares que los sujetos de la educación determinen como pertinentes en los sentidos y significados que le otorgan a

la calidad de la enseñanza, deben formularse con base en criterios normativamente intrínsecos, y no sólo de tipo descriptivo o normativo, considerando lo antes expuesto. (p.376)

Entonces, lo que los autores señalan acerca de la importancia de tomar en cuenta los criterios intrínsecos a la hora de diseñar las normas y los contenidos curriculares; permitirá que los docentes logren incorporar un enfoque pedagógico que sea significativo, que mejore la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje donde se incluya el entendimiento de las experiencias previas y necesidades de los estudiantes dentro de nuevos métodos de enseñanza.

## Capítulo III

### **3. Marco Metodológico**

Los autores Monroy y Nava, (2018) mencionan que el marco metodológico es el que:

Describe la forma como se conducirá la investigación. En este apartado se puede incluir el tipo y diseño general del mismo, el universo de estudio, la selección y tamaño de la muestra, las unidades de análisis y observación, los criterios, procedimientos y recursos empleados para la recolección de información, los instrumentos a utilizar, los métodos para el control de calidad de los datos, así como investigación y análisis de resultado. (p.81)

De igual manera, una estrategia metodológica es un enfoque planificado y estructurado para resolver un problema, realizar una investigación o lograr un objetivo específico. La estrategia guía su flujo de trabajo al proporcionar un marco de pasos, herramientas y técnicas para usar. Mientras que la elección de la estrategia metodológica depende de diversos factores, como el enfoque de investigación, los recursos disponibles y los objetivos propuestos.

#### **3.1 Paradigma de Investigación**

El paradigma constructivista social se puede definir como una de las formas en las que las personas pueden aprender por medio de la interacción con sus entornos y de las personas que los rodea; para Vygotsky, como se citó en Castro et al. (2017), plantea que: “El constructivismo social como modelo pedagógico, según Vygotsky (1978), considera que el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural, siendo la actividad del hombre el motor del proceso de desarrollo humano”

(p.121), lo anterior quiere decir que el entorno social en el que interactúan son una guía para obtener nuevos conocimientos, habilidades, perspectivas y experiencias en conjunto que permitan un intercambio de conocimientos de unas personas a otras.

La investigación se basa en el paradigma constructivista social ya que este permite construir de manera activa el aprendizaje mediante la interacción de las experiencias, necesidades e intereses de las personas estudiantes y de esta manera se construyan nuevas habilidades que les ayude en la vida real en la que se encuentran.

### **3.2 Tipo y Enfoque de Investigación**

Según el análisis realizado, se plantea que el tipo de investigación es descriptiva con un enfoque mixto. La investigación descriptiva se enfoca en describir fenómenos y características tal como son en su contexto natural, es importante poseer un conocimiento profundo y claro del entorno educativo de la población meta que permita comprender en las características, necesidades y dinámicas de los estudiantes, docentes, recursos disponibles y otros factores que influyen en el proceso educativo en las subáreas tanto de empresa turística como de gestión contable, con el fin de diseñar una propuesta pedagógica que satisfaga las necesidades de los aprendientes. Para Guevara et al. (2020): “la investigación descriptiva es un método eficaz para la recolección de datos durante el proceso de investigación. Puede utilizarse de múltiples formas, siempre es necesario establecer un objetivo”. (p. 171)

Una investigación debe contar con un enfoque metodológico que permita dar resultados más eficaces al problema a resolver. El autor Pérez (2019) cita la siguiente definición sobre la investigación acción:

En el ámbito universitario, Elvira Martín-Sabina, Viviana González Maura y Miriam González-Pérez (2002) resaltan la investigación acción como una técnica primaria para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes universitarios, ya que genera conocimiento pedagógico por medio de la investigación. Su enfoque principal es la relación dialéctica entre la teoría y la práctica educativa, pues hacen que el docente como actor principal de la investigación por medio de su propia acción pueda solucionar los problemas encontrados en el proceso investigativo. (p. 179)

Adicionalmente, se hace importante definir la diferenciación entre lo que es el enfoque cualitativo, cuantitativo y el mixto, siendo este último el seleccionado a la hora de realizar el presente trabajo de investigación.

Por lo tanto, el autor Rojas (2023) menciona lo siguiente sobre el enfoque cualitativo:

El enfoque cualitativo aborda el hecho investigativo desde cualidades que lo explican. Estas cualidades, están conformadas por el conjunto de propiedades, características, rasgos y atributos, analizados a través de un conjunto de relaciones dinámicas, de forma comprensiva y contextualizada. (p.136)

Lo anterior quiere decir que este tipo de enfoque es más complejo porque busca recolectar información desde aspectos relevantes como pueden ser

características de los sujetos informantes, así como una serie de instrumentos que permita obtener y sistematizar la información para luego poder analizarla.

Por otro lado el autor Rojas (2023) define que el enfoque cuantitativo se caracteriza por la formulación de planteamientos delimitados, el uso de procedimientos estadísticos para validar hipótesis, un enfoque deductivo y secuencial, así como por su capacidad de analizar una realidad objetiva. Además, destaca por permitir la generalización de resultados, el control de variables, la precisión en la medición, la posibilidad de replicación y la predicción de fenómenos.

Como se indica en la cita anterior, este tipo de enfoque busca criterios más estadísticos donde se analiza la información cuantitativa, es decir datos numéricos como la cantidad de personas, edad, entre otros aspectos, esto para poder validar las hipótesis realizadas y comprobar la teorías formuladas.

Por último el autor Rojas, (2023) menciona lo siguiente sobre el enfoque mixto:

Los métodos mixtos, recogen información o datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa, empleando mecanismos técnicos de estos dos enfoques a la vez, para lo cual prevalece la pluralidad metodológica, sin poner de manifiesto un conflicto epistemológico entre el enfoque cuantitativo y el cualitativo, sino que más bien, valora la importancia de ambas perspectivas para fundir, integrar y complementar la información y técnicas cuantitativas y cualitativas, con el propósito de realizar un análisis integrador en el problema.

(p.138)

Como se indica en el presente informe, se decide utilizar un enfoque mixto porque permite a los investigadores realizar una investigación más profunda sobre

el tema y problemática planteada, además abarcar diferentes visiones, permite cubrir de una mejor forma las posibles soluciones a las preguntas generadas e hipótesis formuladas, así como el plantear una mejor solución a partir de los hallazgos que se puedan encontrar.

Finalmente, es importante mencionar que, para este trabajo, al ser proyecto, se considera que se realiza bajo la modalidad de acción porque se busca realizar un diagnóstico inicial y después analizar los resultados al aplicar los instrumentos, seguidamente se exponen recomendaciones y conclusiones hasta promover una propuesta final que permita brindar una solución a la problemática planteada.

### **3.3 Población y Sujetos Informantes**

Para este punto es importante considerar a la población que sirve de eje para la recolección de la información y aplicación de los instrumentos, para esto según los autores Pérez et al. (2020), se interpreta como población a todas las unidades de estudio que se define de manera agrupada para aplicar la investigación.

En este caso, la población a la cual se le aplicaron los instrumentos de recopilación corresponde al Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer ubicado en el cantón de Orotina de la provincia de Alajuela, específicamente al grupo de estudiantes de las subáreas de empresa turística como gestión contable de las especialidades de Turismo Rural y de Contabilidad de décimo grado, que corresponden a 30 estudiantes de la especialidad de Contabilidad, 40 estudiantes de la especialidad Turismo Rural, por ende, se posee una población total de 70 estudiantes.

También se recolectó información de los 2 profesores que imparten lecciones en la especialidad de Turismo Rural y los 2 docentes de la especialidad de contabilidad, los cuales están a cargo de los correspondientes grupos.

Con respecto a los sujetos informantes, de acuerdo con los autores Pérez et al. (2020), se puede interpretar que estos son los que proveerán la información requerida para el trabajo de investigación, ya que ellos ofrecerán sus puntos de vistas u observaciones de acuerdo con sus vivencias.

Para el presente trabajo de investigación los sujetos informantes se clasifican en 2 tipos: el primero, el grupo de estudiantes que matriculen las especialidades de Turismo Rural y de Contabilidad y el segundo el profesor que imparte la subárea.

### **3.4 Técnica y/o Instrumentos de Recopilación de la Información**

Para recopilación de la información en la investigación se aplicó dos tipos de técnicas; entrevistas para el enfoque cualitativo donde el instrumento es una guía de entrevista, una encuesta para el enfoque cuantitativo donde el instrumento es un cuestionario.

Por lo tanto, Duana y Hernández (2020) explican lo siguiente:

En toda investigación es necesario llevar a cabo la recolección de datos, de esta manera este es un paso fundamental para tener éxito en la obtención de resultados. El llevar adecuadamente la recolección de datos y la escogencia del método de recolección de datos es una tarea que todo investigador debe conocer y debe tener mucha práctica en ella. (p. 51)

Entonces, una vez aplicadas las técnicas e instrumentos, se organizan todos los resultados, por medio de hojas de cálculo y herramientas visuales como gráficos para un mejor entendimiento y análisis de dichos resultados.

Además, el autor Gregorio Rojas (2023) menciona lo siguiente:

Al fin de establecer la diferencia entre técnicas e instrumentos, es fundamental comprender que los instrumentos tributan a la técnica y no ésta a los instrumentos. Los instrumentos son recursos necesarios para llevar a cabo tareas técnicas, mientras que la técnica puede requerir varios tipos de instrumentos. Por ejemplo, un formulario de preguntas es un instrumento que se puede utilizar en una entrevista, una lista de cotejo puede utilizarse para registrar aspectos en una observación. (p.152)

Es por ello por lo que es de suma importancia entender bien estos conceptos para aplicar de una mejor manera los instrumentos seleccionados a partir de una correcta técnica asociada al enfoque mixto seleccionado.

El autor Gregorio Rojas (2023) define lo que es una entrevista de la siguiente manera:

Es una técnica conversacional que permite generar información entre un entrevistador y un entrevistado. La entrevista, usualmente se realiza para fines de investigación, en la actividad periodística, en áreas de la salud, recursos humanos y psicología, entre otras.

Metodológicamente hablando, su aplicabilidad se relaciona con el enfoque cualitativo y la investigación de campo, permitiendo articular un dispositivo de naturaleza dialógica, con base en una intención planificada por el

entrevistador. Para esto, la entre- vista propiamente dicha, los tópicos y preguntas a realizar, deben ser cuidadosamente preparadas. (p.154)

Dicho lo anterior, para efectos de la recolección de la información se planteó utilizar la técnica de la entrevista por medio de la elaboración del instrumento denominado como guía de entrevista, esto de una forma estructurada para formular ordenadamente una serie de preguntas que permita obtener las respuestas necesarias a las interrogantes planteadas por parte de los entrevistadores hacia los entrevistados, los cuales en este caso serían los docentes.

Las encuestas permiten facilitar el análisis de la información sobre una problemática. Según Callejo Fernández (2019):

El argumento central para este uso conjunto es la búsqueda -y agregación de distintos perfiles de la población en la muestra final. También existen otros argumentos, como cuando la recogida de información consta de varias etapas, con distintas formas de aplicación de distintos formularios para el registro de tal información (cuestionarios) a la misma muestra, lo que va desde determinados estudios panel a otros, en que un modo de aplicación sirve para filtrar determinados perfiles dentro de la muestra, a la que se aplicará de manera específica otro tipo del cuestionario, de otra manera. (pp. 2-3)

La encuesta es la técnica seleccionada que se realizó de forma presencial a la población estudiantil, a partir del instrumento que corresponde a un cuestionario en una plataforma digital, esto con el fin de obtener información sobre los sujetos informantes para el procesamiento de los datos obtenidos.

### **3.5 Variables del Estudio**

Para efectos de este anteproyecto se desarrollan las siguientes variables, sobre esto se realiza un mejor abordaje en las tablas N° 1,2,3 y 4:

- Importancia de los estudios financieros
- El rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje por parte del docente.
- La gamificación aplicada en la mediación pedagógica
- Propuesta pedagógica para abordar la gamificación

### 3.5.1. Importancia de los estudios financieros

**Tabla 1. Operacionalización variable N°1**

| Definición conceptual  | Definición operacional  | Definición instrumental   |
|--|---|---|
| <p>Según la autora Quirumbay (2021) El estudio financiero es una herramienta que permite gestionar el desempeño financiero de una empresa y determinar la viabilidad y rentabilidad de un plan de negocios, además provee a los administradores información acerca de la empresa: su capacidad para cancelar sus deudas, si la actividad que ejercen es rentable o no, su capacidad para obtener recursos nuevos (p.6)</p> | <p>Para efectos de la operacionalización de la variable se trabajó con las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio del tema de los estudios financieros por parte del docente.</li> <li>• Uso de los estudios financieros en la subárea de la especialidad técnica.</li> <li>• Destrezas de los estudiantes para interpretar o analizar los estudios financieros.</li> </ul> <p>Como también se trabajará con los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de capacitaciones que los docentes han recibido en temas financieros en los últimos dos años.</li> <li>• Frecuencia con la que los docentes integran estudios financieros en las actividades o proyectos específicos de la subárea técnica.</li> <li>• Autoevaluación de los estudiantes para analizar datos financieros y tomar decisiones basadas en esos análisis.</li> </ul> | <p>Se recopiló la información mediante la guía de entrevista a los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efectos del enfoque cualitativo.</p> <p>Mientras tanto, se recopiló la información mediante cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas a los estudiantes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efecto del enfoque cuantitativo.</p> <p>Como validación de los instrumentos, se buscó a profesionales expertos en el tema de investigación para que brinden su criterio técnico y realizar las correcciones necesarias antes de la ejecución de los mismos.</p> |

Fuente: Elaboración propia por parte de los investigadores (2023)

### 3.5.2.El rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje por parte del docente.

**Tabla 2. Operacionalización variable N°2**

| Definición conceptual  | Definición operacional   | Definición instrumental   |
|--|--|---|
| <p>Según la autora Ordiz (2017):<br/>           “La Gamificación supone una alternativa pedagógica al involucrar al alumnado, a través del juego de retos, en su propio proceso de aprendizaje. La experiencia muestra que la propuesta incentiva el ánimo de superación del alumnado, consiguiendo una mayor interiorización de conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas” (p.397).</p> | <p>Para el abordaje operacional se procede a subdividir en las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio o conocimiento del concepto de la gamificación.</li> <li>• Experiencias de uso de la gamificación</li> <li>• Limitaciones de la gamificación</li> </ul> <p>A su vez, se trabajó con los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de familiaridad de los docentes con herramientas digitales que apoyan la gamificación.</li> <li>• Grado de implementación y adaptación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• Principales dificultades identificadas por los docentes al implementar la gamificación.</li> </ul> | <p>Se recopiló la información mediante la guía de entrevista a los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efectos del enfoque cualitativo.</p> <p>Como validación de los instrumentos, se buscó a profesionales expertos en el tema de investigación para que brinden su criterio técnico y realizar las correcciones necesarias antes de la ejecución de los mismos.</p> |

Fuente: Elaboración propia por parte de los investigadores (2023)

### 3.5.3. La gamificación aplicada en la mediación pedagógica

**Tabla 3. Operacionalización variable N°3**

| Definición conceptual  | Definición operacional   | Definición instrumental   |
|--|--|---|
| <p>Según Parra y Torres (2018): “La gamificación debe poner en el centro al alumno y trabajar con diferentes elementos que, como una tarta de varios pisos y sabores, se superponen hasta obtener un sabroso pastel, es decir, el objetivo deseado” (p.163).</p> | <p>Para el abordaje operacional se procede a subdividir en las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de gamificación aplicadas en los estudios financieros</li> <li>• Impacto de la gamificación en el aprendizaje de temas financieros</li> <li>• Participación y motivación de los discentes en actividades gamificadas sobre finanzas.</li> </ul> <p>A su vez se trabajó con los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencia con la que los docentes aplican dinámicas de gamificación en las clases relacionadas con la gestión contable y la empresa turística.</li> <li>• Percepción de los estudiantes sobre la utilidad de la gamificación para comprender y aplicar conocimientos financieros.</li> <li>• Porcentaje de estudiantes que muestran mayor motivación e interés en las actividades financieras gamificadas en comparación con clases tradicionales.</li> </ul> | <p>Se recopiló la información mediante la guía de entrevista a los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efectos del enfoque cualitativo.</p> <p>Mientras tanto, se recopiló la información mediante cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas a los estudiantes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efecto del enfoque cuantitativo.</p> <p>Como validación de los instrumentos, se buscó a profesionales expertos en el tema de investigación para que brinden su criterio técnico y realizar las correcciones necesarias antes de la ejecución de los mismos.</p> |

Fuente: Elaboración propia por parte de los investigadores (2023)

### 3.5.4. Propuesta pedagógica para abordar la gamificación

**Tabla 4. Operacionalización variable N°4**

| Definición conceptual   | Definición operacional   | Definición instrumental   |
|---|--|---|
| <p>Los autores Crespo y Chumaña (2021) mencionan lo siguiente: El desarrollo de un plan de clases es otro de los factores de éxito de la propuesta, ya que esto permite que las metas y objetivos de instrucción estén claramente definidos, tanto en contenido como en proceso, facilita el desarrollo integrador del contenido de las asignaturas, la evaluación del conocimiento, el desarrollo pedagógico de la clase, el empleo óptimo de materiales y recursos y la temporalización efectiva, entre otras ventajas. La organización de la clase se realizó respetando la secuencia didáctica por competencias, estructurada en inicio, desarrollo y cierre". (p.1213)</p> | <p>Para efectos de la operacionalización de la variable se trabajó con las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación de la gamificación al currículo educativo</li> <li>• Influencia de la gamificación en el aula.</li> <li>• Desarrollo de competencias en los aprendientes</li> </ul> <p>Como también se trabajó con los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado de alineación de las actividades gamificadas con los objetivos de aprendizaje del currículo de estudios financieros.</li> <li>• Nivel de motivación esperado de los estudiantes a la hora de las lecciones gamificadas, medido a través de encuestas de satisfacción.</li> <li>• Nivel de desarrollo de habilidades blandas esperado a la hora de implementar las actividades gamificadas.</li> </ul> | <p>Se recopiló la información mediante la guía de entrevista a los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efectos del enfoque cualitativo</p> <p>Mientras tanto, se recopiló la información mediante cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas a los estudiantes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado, para efecto del enfoque cuantitativo.</p> |

Fuente: Elaboración propia por parte de los investigadores (2023)

## **Capítulo IV**

#### **4. Presentación y Análisis de los Resultados**

Una vez aplicado los instrumentos propuestos en el presente proyecto, se procedió a realizar la agrupación de la información de manera sistemática lo que permitió analizar los resultados obtenidos cuyo procedimiento se realizó para la parte cualitativa de la siguiente manera:

En primera instancia, se recolectó la información de las entrevistas aplicadas a los docentes de manera virtual, donde se grabaron las conversaciones y, luego, se transcribieron para proceder con la codificación y análisis de los datos.

Posterior a ello, se trabajó mediante tablas que permitieron mostrar los resultados finales y que sirvieron para el análisis de los hallazgos encontrados en la investigación planteada, esto aplicado a los docente de las subáreas de empresa turística como gestión contable de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, lo anterior para obtener mayor información sobre las estrategias aplicadas por el profesor durante las lecciones que imparte y que esto sea de apoyo para formular la propuesta educativa de la mejor manera.

Para la parte cuantitativa se procedió a recolectar la información a través de un cuestionario aplicado mediante la plataforma de Microsoft forms a los estudiantes de las especialidades de Turismo Rural y de Contabilidad. Después de esto se realizó la tabulación de la información y el análisis de los datos mediante gráficos que permitió una mejor comprensión, esto al agrupar la información y revelar de manera más sencilla para su análisis e investigación, lo cual fue un insumo esencial a la hora de crear una propuesta pedagógica utilizando la gamificación que mejore el rendimiento de los aprendientes de las especialidades Turismo Rural y

Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable en las futuras generaciones.

#### **4.1 Resultados y Análisis de las Entrevistas Realizadas a los Docentes**

A continuación, se procederá a mostrar los resultados obtenidos por medio de las entrevistas realizadas a los docentes y su análisis de la información que se muestra por medio de las tablas de resumen realizadas por los investigadores, para ello se mostrará en primera línea la pregunta generada y luego la tabla con el respectivo análisis.

*Pregunta: ¿Cómo evalúa su dominio sobre los temas financieros aplicados a la subárea de la especialidad técnica que imparte?*

**Tabla 5**

*Tabla sobre el dominio de los temas financieros aplicados a la subárea en la especialidad técnica que imparte*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| No reconocen su dominio sobre el tema.  | 3        | 75%         |
| Me considero completamente apta para poder, digamos, este impartir mis clases. Estoy en constante capacitación o en constante más que capacitación, al tanto de las noticias, leyendo mucho, para estar muy actualizada en la en el dominio tema. | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de la pregunta N°1 Entrevista Docentes.

La mayoría de los docentes (75%) no perciben poseer un dominio adecuado de los temas financieros en la subárea técnica que imparten, mientras que una minoría (25%) se considera capacitada y constantemente actualizándose. Esto indica una necesidad de fortalecimiento en la preparación de los docentes en este ámbito.

*Pregunta: ¿En qué medida considera que la formación financiera recibida le ha permitido integrar adecuadamente esos conceptos en sus clases?*

**Tabla 6**

*Tabla sobre consideración de la formación financiera recibida le ha permitido integrar adecuadamente estos conceptos en sus clases*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Considero que se aplica mediante las prácticas y pasantías, independientemente del departamento en cual se coloquen, debido a que la parte contable es vital para toda función que desempeñen.  | 1        | 25%         |
| Usualmente; se ve tanto la parte conceptual como la práctica, se trata de realizar lo práctico con proyectos, entonces los estudiantes van a desarrollar lo aprendido, por ejemplo, participan en una pequeña cafetería que realizan y ejecutan la parte contable del proyecto. | 1        | 25%         |
| Mantengo una constante actualización, a pesar de que las bases del cuarto año son las mismas, se renueva en cada año la materia y los resúmenes junto con las evaluaciones, debido a que cambia a través del tiempo por los cambios del Ministerio de Hacienda o la economía.   | 1        | 25%         |
| En la competencia de las finanzas personales, saber manejar sus ingresos en la era del consumismo y mantener un equilibrio económico, y en la parte empresarial que conozcan en lo que están invirtiendo y si tendrán un ingreso satisfactorio en el futuro o de inmediato.     | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de la pregunta N°2 Entrevista Docentes.

De la información obtenida, se desprende que los docentes integran los conceptos financieros mediante prácticas, proyectos reales y actualización

constante. Además, enfatizan el desarrollo de competencias financieras personales y empresariales para los estudiantes. Esto refleja una diversidad en las estrategias utilizadas y un enfoque integral hacia la formación financiera.

*Pregunta: ¿Con qué frecuencia incluye actividades relacionadas con estudios financieros en sus proyectos o lecciones en la subárea técnica?*

**Tabla 7**

*Tabla de frecuencia en la inclusión actividades relacionadas con estudios financieros en sus proyectos o lecciones en la subárea técnica.*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Siempre, debido a que se incluye actividades en estudios financieros durante todo el periodo de duración de la subárea, manteniendo proyectos y actividades económicas y el desarrollo de empresas aplicando los conceptos de la contabilidad básica, mediante diferentes actividades pedagógicas. | 4        | 100%        |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
Datos obtenidos de la pregunta N°3 Entrevista Docentes.

La tabla 7 muestra que el total de los docentes encuestados incluyen actividades relacionadas con estudios financieros de manera constante en sus proyectos o lecciones dentro de la subárea técnica.

Es decir, existe una práctica uniforme entre los docentes en cuanto a la integración de actividades financieras en sus lecciones, lo que subraya la relevancia

y consistencia de estos temas dentro de la subárea técnica, además de que se estima un cumplimiento en el plan de estudio y la planificación realizada.

*Pregunta: ¿Podría mencionar un ejemplo concreto de una actividad o proyecto en el que haya utilizado estudios financieros?*

**Tabla 8**

*Tabla sobre actividades o proyectos en el que se ha utilizado estudios financieros*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Trabaja con 2 tipos de proyectos, uno ya sea un proyecto de investigación o un proyecto de ayuda a la institución. Cuando hacemos un proyecto de investigación dejamos un caso contable aplicado a la actividad turística, donde ellos tienen que recopilar la información, de un canopy, de un hotel, algo que tenga que ver con la actividad turística.  | 1        | 25%         |
| Realizamos prácticas con empresas que existen o inclusive alguna empresa que ellos mismos crean verdad dentro del aula, con el manejo del libro diario, la mayorización, lo que es los estados de pérdida y ganancia, lo que son el balance de comprobación y el balance general, al final de todo eso, de todos esos insumos y todos esos gastos, ya sea electricidad, todo transporte y todo si son empresas turísticas o gastronómicas. | 1        | 25%         |
| Se realiza un proyecto en el primer semestre del cual es realizar 5 ciclos contables, 5 ejercicios donde se desarrolla todo el ciclo contable.   | 1        | 25%         |
| Construir o simular una empresa en la cual ellos tienen que hacer todo un proceso, desde un ciclo contable de una empresa comercial, determinar si va a ser factible o no.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°4 Entrevista Docentes.

Se puede concluir que los profesores emplean diversas estrategias para aplicar los estudios financieros, destacándose la simulación de empresas y el

desarrollo de casos prácticos, lo que permite a los estudiantes integrar conocimientos contables con experiencias reales o simuladas.

*Pregunta: ¿Cómo evalúa las capacidades de los estudiantes para analizar datos financieros y así tomar decisiones basadas en esos análisis?*

**Tabla 9**

*Tabla sobre la evaluación de las capacidades de los estudiantes para analizar datos financieros y así tomar decisiones basadas en esos análisis*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Se evalúa bajo los reglamentos y rubros del Ministerio de Educación Pública, eso es lo único que podemos evaluar de ahí en adelante, no podemos inventarnos otra cosa porque no está reglamentado.   | 1        | 25%         |
| Se utiliza procesos de retroalimentación y ahí es donde se ve las fortalezas que tuvieron a la hora de aplicar la parte contable y las debilidades que obtuvieron.   | 1        | 25%         |
| Por medio de prácticas, se les hace a los estudiantes preguntas al azar, para medir el nivel de entendimiento del tema desarrollado en clase. Con simulaciones del supuesto es lo que ayuda a entender el nivel de entendimiento de los estudiantes. Con dinámicas de casos para determinar las diferentes situaciones financieras con diversos factores y que se debe realizar para que no arroje números rojos | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
Datos obtenidos de a pregunta N°5 Entrevista Docentes.

Las estrategias de evaluación que utiliza la mayoría de los docentes combinan métodos reglamentados, retroalimentación activa, preguntas prácticas y

simulaciones, lo que permite medir tanto la comprensión conceptual como la aplicación práctica en escenarios financieros.

*Pregunta: ¿Qué estrategias utiliza para reforzar las destrezas de los estudiantes en la interpretación de datos financieros?*

**Tabla 10**

*Estrategias utilizadas para reforzar las destrezas de los estudiantes en la interpretación de datos financieros*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Como estrategia se trabaja en 3 servicios que se cuenta en la institución y se desarrolla en ellos, por ejemplo; la Soda, la fotocopiadora, el kiosco, que es como una pequeña soda de bebidas frías, y ellos van a visitar a sus propietarios, a sus inquilinos y hacen una serie de preguntas basadas en la contabilidad de ese momento de su empresa, y ahí ellos practican con los datos e información que les dé el inquilino en ese momento. | 1        | 25%         |
| Por medio de realización de casos de otras empresas que ya han existido o todavía siguen vigentes, se hacen equipos de trabajo para que entre los estudiantes refuercen o fortalezcan sus habilidades.   | 1        | 25%         |
| La interpretación de los estados financieros es solamente una pequeña parte de la unidad de el de todo el programa de estudio.   | 1        | 25%         |
| Se utiliza el proyector, y se expone un caso, se revisa y se genera consultas sobre el mismo. Se realiza un repaso de los temas visto al día siguiente, así se refuerza el contenido del día anterior.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°6 Entrevista Docentes.

Los docentes utilizan estrategias que combinan experiencias prácticas en contextos reales, trabajo colaborativo, uso de tecnología y repasos continuos. Sin embargo, la interpretación de datos financieros obtiene un espacio limitado dentro

del programa de estudio, asociado según lo externan los profesores al poco tiempo que disponen.

*Pregunta: ¿Qué entiende por "gamificación" en el contexto educativo?*

**Tabla 11**

*Entendimiento del concepto "gamificación" en el contexto educativo*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Como una forma nueva de enfocar la pedagogía, basada en nuevas formas de trabajar para un mejor entendimiento.  | 1        | 25%         |
| Como técnicas, que busca que los estudiantes adquieran mejores conocimientos y aprendan de la mejor manera, buscarles las facilidades, estrategias para poder enseñar de una manera más factible. | 1        | 25%         |
| La gamificación es trabajar bajo la dinámica de juegos, por ejemplo, utilizar plataformas digitales interactivas para trabajar los conceptos más pesados y teóricos.                              | 2        | 50%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°7 Entrevista Docentes.

El concepto de gamificación se asocia, principalmente, con el uso de dinámicas de juegos y herramientas digitales (50%), pero también se valora como una estrategia pedagógica innovadora (25%) y como técnicas que facilitan el aprendizaje (25%). Esto refleja una visión general positiva hacia su implementación en el ámbito educativo.

*Pregunta: ¿Qué tan familiarizado/a está con las herramientas y estrategias de gamificación aplicadas en la enseñanza de estudios financieros?*

**Tabla 12**

*Tabla sobre familiaridad sobre el uso de herramientas y estrategias de gamificación aplicadas en la enseñanza de estudios financieros*

| Respuestas             | Cantidad | Porcentaje  |
|------------------------|----------|-------------|
| Muy poco familiarizado | 2        | 50%         |
| No estoy familiarizado | 1        | 25%         |
| Estoy familiarizado    | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>           | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°8 Entrevista Docentes.

La mayoría de los encuestados (75%) poseen poca o ninguna familiaridad con la gamificación en la enseñanza de estudios financieros, lo que podría indicar que estas herramientas y estrategias no son ampliamente utilizadas o conocidas en este contexto. Solo una minoría (25%) está familiarizada con ellas, lo que sugiere un área de oportunidad para mejorar la educación y capacitación en esta área.

Ahora bien, uno de los motivos que comentan los docentes es que sí saben sobre qué es la gamificación, pero que no cuentan con el suficiente conocimiento sobre nuevas herramientas o estrategias para su implementación, lo cual se considera una oportunidad de mejora encontrada.

*Pregunta: ¿Utiliza herramientas de gamificación en sus lecciones de estudios financieros? ¿Con que frecuencia lo hace?*

**Tabla 13**

*Tabla sobre herramientas de gamificación en sus lecciones de estudios financieros*

| Respuestas         | Cantidad | Porcentaje  |
|--------------------|----------|-------------|
| No utiliza         | 1        | 25%         |
| Si, Muy poco       | 1        | 25%         |
| Si, Ocasionalmente | 1        | 25%         |
| Si, frecuentemente | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>       | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°9 Entrevista Docentes.

La distribución uniforme de las respuestas indica que entre los encuestados hay una gran variedad de experiencias con la gamificación en estudios financieros. Esta diversidad sugiere que mientras algunos pueden estar experimentando o implementando regularmente estas herramientas, otros no las usan o las usan muy poco.

Esto puede reflejar diferencias en el acceso a recursos, la formación de los educadores, o las percepciones sobre la eficacia de la gamificación en la enseñanza de estudios financieros. Además, la igualdad en las respuestas también indica que no hay una tendencia predominante hacia la adopción o rechazo de estas herramientas.

*Pregunta: ¿Considera que la gamificación pueda facilitar el aprendizaje de conceptos financieros en comparación con otros métodos tradicionales? ¿Por qué?*

**Tabla 14**

*Tabla sobre la gamificación puede facilitar el aprendizaje de conceptos financieros en comparación con otros métodos tradicionales*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Sí, porque es una manera de resaltar lo mejor de cada estudiante y su aprendizaje sea más fácil.               | 2        | 50%         |
| Sí, porque mejora la concentración y la participación en la clase.   | 1        | 25%         |
| Sí, porque mejora la versatilidad de la clase, como en la parte tecnológica, refuerza las habilidades blandas. | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°10 Entrevista Docentes.

La mayoría de los encuestados (100%) cree que la gamificación puede facilitar el aprendizaje de conceptos financieros en comparación con métodos tradicionales. Las razones varían, pero todas apuntan a beneficios significativos:

Ahora bien, resaltando lo mejor de cada estudiante: La mitad de los encuestados (50%) consideran que la gamificación ayuda a destacar las habilidades individuales y facilita el aprendizaje; el 25% de los encuestados creen que la gamificación puede aumentar la concentración y participación en clase. El restante 25% considera que la gamificación no solo mejora la versatilidad de la clase, especialmente en aspectos tecnológicos, sino que también refuerza habilidades blandas importantes.

*Pregunta: ¿Considera que existen limitaciones que dificulten el uso de la gamificación? Si es así, ¿Cuáles serían?*

**Tabla 15**

*Tabla sobre limitaciones que dificulten el uso de la gamificación*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Sí, una por parte del aprendizaje de los educadores, otra parte por la poca o nula capacitación por parte de MEP hacia los profesores en este tema.   | 1        | 25%         |
| Sí, en la parte tecnológica, en el área de Internet.  | 1        | 25%         |
| Sí, limitación de información por falta de capacitación por parte del Ministerio de Educación sobre otras herramientas para poder enseñarle la contabilidad a través de un juego a los estudiantes. | 1        | 25%         |
| Sí, los recursos tecnológicos, adaptación de los recursos disponibles, el clima del aula puede influir en el comportamiento de los estudiantes.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia Hernández et al. (2024).  
Datos obtenidos de a pregunta N°11 Entrevista Docentes.

El análisis de la tabla número 15, revela que todos los encuestados identifican diferentes limitaciones que obstaculizan la implementación de la gamificación como puede ser la falta de capacitación de educadores y apoyo del MEP, la parte tecnológica e internet, la limitación de información, capacitación, los recursos tecnológicos y clima del aula.

Para superar estas limitaciones, sería beneficioso enfocar los esfuerzos en mejorar la capacitación de los educadores, fortalecer la infraestructura tecnológica,

proporcionar más información y recursos; y considerar el impacto del ambiente del aula en el aprendizaje mediante gamificación.

*Pregunta: En su experiencia, ¿Cómo cree que se podrían superar estas limitaciones para mejorar la implementación de la gamificación en el futuro?*

**Tabla 16**

*Tabla sobre creencia de superación de las limitaciones para mejorar la implementación de la gamificación en el futuro*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Con capacitaciones en diferentes áreas, de nuevas herramientas tecnológicas o sobre otras técnicas, recursos que tenemos cuando no tenemos tecnología. | 3        | 75%         |
| Mejorar el manejo de los recursos disponibles para los docentes en la ejecución de sus especialidades.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°12 Entrevista Docentes.

De la tabla anterior, se interpreta que la mayoría de los docentes (75%) comentan que la capacitación en diferentes áreas es la clave para superar las limitaciones actuales. Esto incluye entrenarse en nuevas herramientas tecnológicas y técnicas educativas, así como aprender a utilizar recursos disponibles cuando la tecnología es limitada. Este enfoque podría equipar mejor a los educadores para implementar gamificación de manera efectiva, independientemente de las restricciones tecnológicas.

El restante 25% de los profesores indican que se debe mejorar el manejo de los recursos disponibles. Esto implica optimizar el uso de los recursos ya existentes,

asegurando que los mismos tengan las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar estos recursos de manera eficiente en sus lecciones.

*Pregunta: ¿Qué tipos de estrategias de gamificación implementaría en el tema de estudios financieros?*

**Tabla 17**

*Tabla sobre tipos de estrategias de gamificación implementaría en el tema de estudios financieros*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Técnicas para mejorar la comprensión del contenido, podría realizar una competencia utilizando el contenido que más les cuesta, en este caso sería los asientos de diario y la mayorización de la T.   | 1        | 25%         |
| Se Podría utilizar la finca del Colegio, los senderos por medio de servicios y la parte de cafetería. con la preparación de productos y ver los estados financieros, cuando realizamos proyectos productivos.  | 1        | 25%         |
| Por medio de juegos de trivia, juegos de mesa, por ejemplo; diferentes tipos de monopolys en los cuales ellos aprenden el manejo de la economía y contabilidad, porque se deben hacer estrategias de mercadeo, de ahorro, estrategias de ofertas y demandas. | 1        | 25%         |
| En estudios financieros se puede implementar la metodología de estar jugando y aprendiendo y crear nuevas estrategias.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°13 Entrevista Docentes.

Las respuestas recolectadas, indican una variedad de enfoques para implementar la gamificación en estudios financieros. Esta diversidad sugiere que los

encuestados encuentran múltiples formas de hacer el aprendizaje más interactivo y práctico, por ejemplo, por medio de las competencias, recursos prácticos, juegos de trivia, de mesa y metodología de jugar y aprender.

Es decir, se puede resumir que hay una aceptación generalizada de la gamificación como una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza de estudios financieros.

*Pregunta: ¿Qué métodos de evaluación usaría para medir el éxito de las estrategias de gamificación en sus clases?*

**Tabla 18**

*Tabla sobre métodos de evaluación usaría para medir el éxito de las estrategias de gamificación en sus clases*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Se utiliza la evaluación del Ministerio de Educación Pública.   | 1        | 25%         |
| Por medio de evaluaciones, de encuestas, también podría ser por medio de una evaluación práctica, exposiciones de ejemplos, una defensa de un proyecto.   | 1        | 25%         |
| Hacerle preguntas al azar a un estudiante a ver qué aprendió, por ejemplo, jugando el monopoly tramposo o tradicional o a través de la computadora, cuál de todos los estudiantes obtuvo o no obtuvo las preguntas buenas de las que estaban jugando. | 1        | 25%         |
| La parte del cotidiano, todo lo que haga diario los muchachos, eso te va a indicar, por medio de la parte práctica, interactuar o hacer una clase semi magistral.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°14 Entrevista Docentes.

La tabla anterior refleja la necesidad de enfoques multifacéticos para capturar diferentes aspectos del aprendizaje y el progreso de los estudiantes. La implementación de estos métodos puede proporcionar una imagen más completa y precisa del impacto de la gamificación en la educación. Los entrevistados siguen la evaluación tradicional sumativa que se implementa según los programas de estudio ya estandarizados por el MEP. Sin embargo, se puede interpretar que el 50% se concentra mayormente en la evaluación sumativa, mientras que el otro 50% sí utiliza la evaluación formativa, lo que permite realizar mayor retroalimentación de aprendizaje para el estudiante, y este último permite realizar actividades gamificadas para apoyar más la retención de la información vista al finalizar cada clase.

*Pregunta: ¿Cómo adaptaría usted las estrategias de gamificación para cumplir con los requerimientos curriculares?*

**Tabla 19**

*Tabla sobre estrategias de gamificación para cumplir con los requerimientos curriculares*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Por medio de la resolución de casos al hacerlo en grupos, enviar a los estudiantes a los diferentes servicios de la institución entonces, ellos trabajan para los para lograr obtener la información.   | 1        | 25%         |
| Por medio de proyectos, y que el estudiante aprenda bastante sobre costos y gastos y aplicando las herramientas contables que existen.  | 1        | 25%         |
| Aplicando el monopoly electrónico y tramposo donde el estudiante está jugando y aprendiendo.  | 1        | 25%         |
| Por medio de la planificación de la clase, según sea el espacio, el entorno con una visión de plan A y plan B, con lo que tengo y con lo que no tengo para poder dar clase. Entonces ahí es donde la estrategia, los años, la experiencia que tenga el docente, para qué para ser atractivos su clase en cualquier medio. | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°15 Entrevista Docentes.

Las respuestas de los entrevistados en la tabla anterior proponen una variedad de estrategias de gamificación que no solo cumplen con los requerimientos curriculares, sino que también hacen el aprendizaje más interactivo y práctico. En general se puede determinar que, a pesar de expresar respuestas diferentes, el 100% de los entrevistados encuentran una diversidad de enfoques que sugieren

varias formas efectivas de integrar la gamificación en la enseñanza de estudios financieros, considerando que se debe mantener una planificación previa a la clase, tomando en cuenta el contenido que se desarrollará para determinar qué tipo de actividades se pueden implementar de manera interactiva y dinámica.

*Pregunta: ¿Qué cambios haría en su planificación docente para integrar la gamificación en las lecciones de estudios financieros?*

**Tabla 20**

*Tabla sobre cambios en la planificación docente para integrar la gamificación en las lecciones de estudios financieros.*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Investigar más sobre gamificación es muy importante para poderlo aplicar y no ser un educador tradicional y darle más un abanico más de opciones de aprendizaje y trabajar con los estudiantes para crear una diferencia en la alternativa de estudios de aprendizaje. | 1        | 25%         |
| Integrar la parte de la gamificación con el plan de estudio que se está impartiendo, así como buscar estrategias como cuestionarios o juegos que me permita el poder facilitar los conocimientos a los estudiantes.  | 2        | 50%         |
| No realizaría cambios.   | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°16 Entrevista Docentes.

La mayoría de los profesores (75%) reconocen la importancia de la gamificación y estarían dispuestos a hacer cambios en su planificación docente para integrarla. Lo que demuestra un interés en desarrollar una mejora continua en la

ejecución de las lecciones a cargo y dejar una buena impresión o impacto en el aprendizaje de sus estudiantes a cargo, además de crecer como profesional de la educación rompiendo sus propios enigmas y tradicionalismo manteniendo una capacitación constante, y estando alerta de cualquier cambio o mejora que se desarrolle con el pasar del tiempo en el ámbito educativo. Mientras que el 25% restante de los encuestados manifiesta que no realizaría cambios en su planificación docente actual, esto podría indicar una satisfacción con sus métodos actuales o una resistencia al cambio.

*Pregunta: ¿Qué nivel de motivación esperarías ver en sus estudiantes si se implementan lecciones gamificadas en comparación con las clases tradicionales?*

**Tabla 21**

*Tabla sobre nivel de motivación esperarías ver en sus estudiantes si se implementan lecciones gamificadas en comparación con las clases tradicionales.*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Esperaría un nivel muy alto de motivación por la estrategia de gamificación aplicada.   | 1        | 25%         |
| Se esperan resultados positivos, debido a la aplicación de la estrategia donde las clases son 20% teóricas y 80% prácticas, esas estrategias siempre tratarían de aplicarlas.   | 1        | 25%         |
| Muy motivados, ya que se probó este año la gamificación en cuanto a la parte electrónica, y los alumnos estaban muy emocionados. Creando una apertura por parte de los estudiantes a la hora de su aprendizaje.   | 1        | 25%         |
| Se ha experimentado un cambio en el aprendizaje ya que hace 3 años por la implementación de la tecnología mixta, en cual se tiene este el acceso en el Internet con las computadoras, y se fomenta la investigación, reflejándose un rendimiento académico muy alto en los estudiantes. | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°17 Entrevista Docentes.

En términos generales, los docentes poseen una percepción positiva sobre la implementación de la gamificación y sus efectos motivacionales en los estudiantes. Los encuestados creen firmemente en los beneficios de la gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes en comparación con las clases tradicionales, permitiendo un ambiente sano, dinámico y creativo, donde los

estudiantes pueden desarrollar su aprendizaje de una mejor manera y con un impacto más duradero para su vidas al desarrollarse en el ambiente laboral en el futuro, utilizando no solamente el material físico (papel, resúmenes, cuestionarios), sino también la tecnología, que permita, un acercamiento más real de lo que se desarrolla en clase con respecto a la vida laboral real.

*Pregunta: ¿Qué mecanismos utilizaría para medir la satisfacción o motivación de los estudiantes tras realizar actividades gamificadas?*

**Tabla 22**

*Tabla sobre mecanismos que utilizaría para medir la satisfacción o motivación de los estudiantes tras realizar actividades gamificadas.*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Valoraría las expresiones de sus estudiantes por medio de las emociones, estado de ánimo o semblantes al realizar una actividad.  | 3        | 75%         |
| Por medio de una retroalimentación, que permita el poder evaluar lo bueno o malo que se hizo al aplicar alguna actividad y poder mejorar la forma de enseñar, por ejemplo, conversatorios, mesas redondas, entre otros. | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024). Datos obtenidos de la pregunta N°18 Entrevista Docentes.

En resumen, los educadores utilizan una combinación de observación directa de las emociones y retroalimentación estructurada para medir la satisfacción y motivación de los estudiantes. Ambos enfoques son valiosos para obtener una comprensión completa de cómo las actividades gamificadas impactan el

aprendizaje y la participación de los estudiantes. Por lo que se puede interpretar que el 100% de los entrevistados comprenden la importancia de la motivación de los aprendientes en las clases, y están conectados con la empatía y entendimiento para conocer las necesidades tanto físicas como emocionales que posee cada estudiante a cargo para percibir su satisfacción con el contenido desarrollado en la lección por medio del lenguaje corporal y la participación en la clase.

*Pregunta: ¿Cómo cree usted que la gamificación podría mejorar la capacidad de los estudiantes para la toma de decisiones financieras o resolver problemas complejos?*

**Tabla 23**

*Tabla sobre el pensamiento docente sobre como la gamificación podría mejorar la capacidad de los estudiantes para la toma de decisiones financieras o resolver problemas complejos.*

| Respuestas   | Cantidad | Porcentaje  |
|--|----------|-------------|
| Tiende a ser algo positivo, se dan buenos resultados en la parte académica como en los exámenes, habilidades blandas, uso de herramientas tecnológicas, lo cual le permitirá un buen desempeño en la parte académica como en lo profesional. | 2        | 50%         |
| No he descubierto cómo determinar la mejoría, pero se encuentra en proceso.  | 1        | 25%         |
| Mentalizar al alumno de que con o sin tecnología hay que ser profesionales integrales en donde ya estén la capacidad. Para poderse desarrollar en cualquier ámbito.  | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>   | <b>4</b> | <b>100%</b> |

Nota. Elaboración propia, Hernández et al. (2024).  
 Datos obtenidos de a pregunta N°19 Entrevista Docentes

Según la tabla anterior, se puede analizar que un 50% de los profesores entrevistados, observa la gamificación como una herramienta positiva que produce

buenos resultados tanto en la parte académica como en el desarrollo de habilidades blandas y el uso de herramientas tecnológicas.

Mientras que un 25% de los encuestados aún no ha encontrado una manera de determinar claramente la mejora en que la gamificación podría ofrecer buenos resultados, aunque están en proceso de hacerlo. El restante 25% enfoca su atención en mentalizar a los estudiantes para que sean profesionales integrales, capaces de desarrollarse en cualquier ámbito, con o sin tecnología.

*Pregunta: 20- ¿Qué habilidades blandas considera que se pueden desarrollar más a través de la gamificación en los estudios financieros?*

**Tabla 24**

*Tabla sobre las habilidades blandas que se considera que pueden desarrollar más a través de la gamificación en los estudios financieros.*

| Respuestas  | Cantidad | Porcentaje  |
|---|----------|-------------|
| Algunas habilidades blandas que se considera son por ejemplo el pensamiento crítico, trabajar haciendo, entre otros.  | 1        | 25%         |
| Algunas habilidades blandas que se considera son por ejemplo trabajo en equipo, forma de expresión oral, comunicación asertiva, trabajo en equipo, toma de decisiones, entre otros. | 1        | 25%         |
| Algunas habilidades blandas que se considera son por ejemplo el liderazgo, comunicación, motivación, entre otros.   | 1        | 25%         |
| Todas las habilidades blandas son importantes trabajarlas, pero se hace importante el realizar una buena distribución para trabajarlas de manera individual.                        | 1        | 25%         |
| <b>Total</b>  | <b>4</b> | <b>100%</b> |

**Nota:** Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Datos obtenidos de la pregunta N°20 Entrevista Docentes.

Los docentes observan múltiples habilidades blandas como beneficios por la gamificación. Lo que se interpreta como, la gamificación es vista como una metodología eficaz para desarrollar una amplia gama de habilidades blandas en los estudiantes, que serán necesarias para ejecutar su labor profesional de la mejor

manera y poder destacar entre tantas personas en un ámbito real. Los entrevistados logran destacar que, en sus clases, si se implementa la gamificación pueden desarrollar las siguientes habilidades; pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo y la motivación.

#### **4.2 Resultados y análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes**

A continuación, se muestra los resultados obtenidos una vez aplicado las encuestas realizadas a los estudiantes de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad:

**Tabla 25.**

*Cuadro de los resultados obtenidos en la aplicación de las encuestas a los estudiantes.*

| <b>Profesor</b> | <b>Población de estudiante</b> | <b>Estudiantes que realizaron el cuestionario</b> | <b>Diferencia</b> |
|-----------------|--------------------------------|---|-------------------|
| Marianela       | 15                             | 13  | 2                 |
| Ivannia         | 15                             | 15  | 0                 |
| Ronald          | 21                             | 13  | 8                 |
| Manuel          | 19                             | 3   | 16                |
| <b>Total</b>    | <b>70</b>                      | <b>44</b>   | <b>26</b>         |

**Nota:** Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Datos obtenidos de la encuestas aplicadas a los estudiantes.

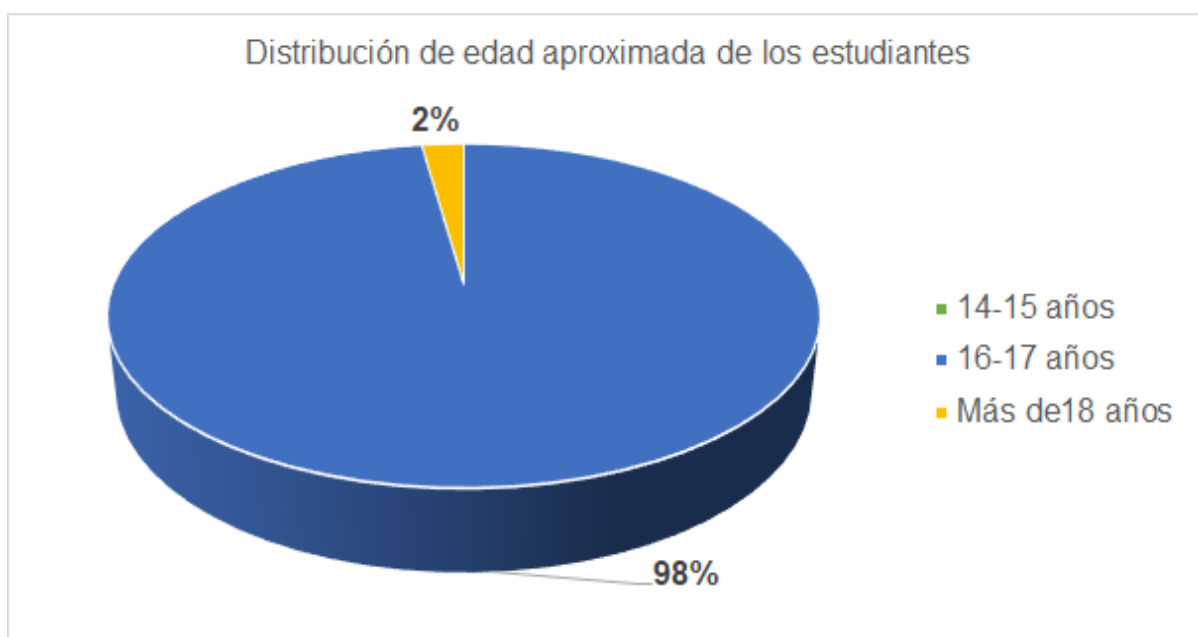
De la información anterior es importante comentar que se creía contar con 70 participantes, aproximadamente, conformado por 30 alumnos de la especialidad de Contabilidad que impartían los docentes Marianela e Ivannia y 40 estudiantes que cursaban la especialidad de Turismo Rural y que lo impartían los docentes Ronald y Manuel.

Una vez aplicado los cuestionarios por medio de la plataforma de Microsoft Forms se tuvo una participación de 44 estudiantes, lo cual corresponde en términos porcentuales a un 63%, mientras que el restantes 37% corresponde a los 26 estudiantes que no realizaron el cuestionario.

Lo anterior indica que hubo una alta participación en los cuestionarios aplicados, lo que permite inferir los resultados o el pensamiento de la mayoría de la población. A continuación, se presentan datos iniciales sobre la edad, la subárea a la que pertenecen los encuestados y una pregunta generada, seguidos de las 16 preguntas con sus respectivos resultados.

**Figura 1**

*Edad de la población estudiantil.*



*Nota.* La pregunta generadora utilizada en el cuestionario fue: ¿Por favor seleccionar su edad aproximada? Para la categoría de 14-15 años no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

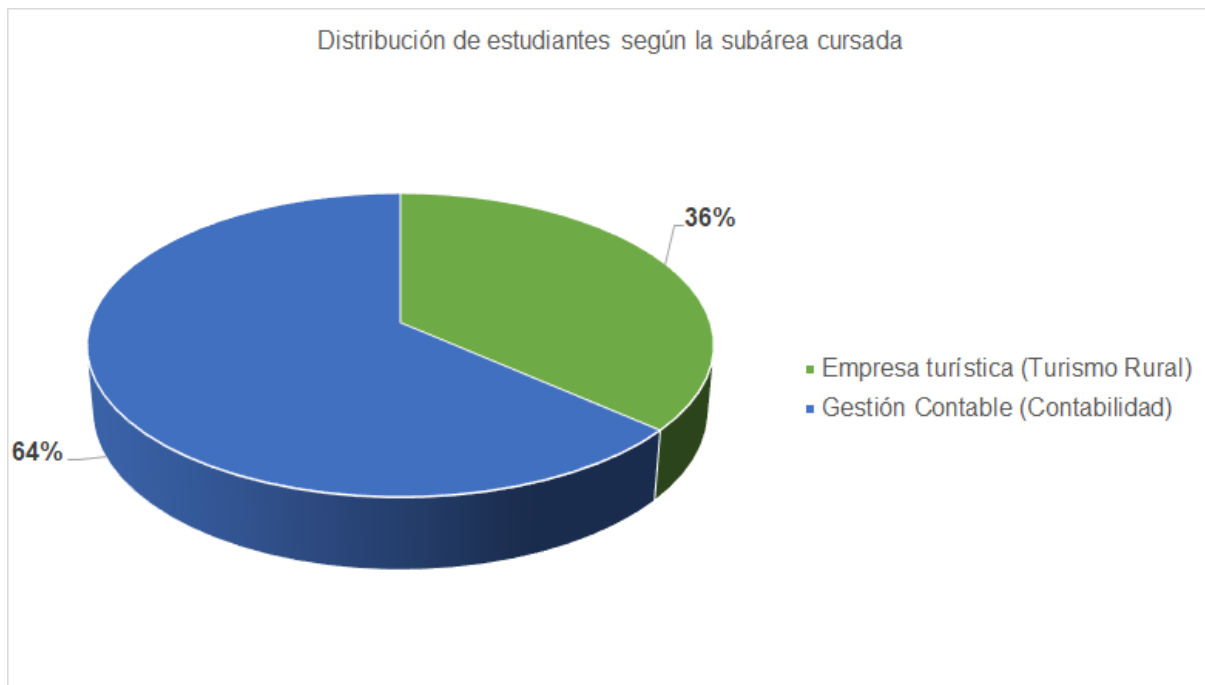
El 98% de los estudiantes mantienen un promedio de edad entre los 16 a 17 años, lo cual se considera una población muy joven que están terminando el nivel de décimo grado en el Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer.

El 2% representa apenas a 1 estudiante que posee más de 18 años lo cual es una cantidad mínima en comparación con el resto de la población estudiantil.

Además, no se encontraron estudiantes que tuvieran entre 14 a 15 años de edad en la aplicación del cuestionario.

**Figura 2**

*Subáreas técnicas cursadas por los estudiantes.*



*Nota.* La pregunta generadora utilizada en el cuestionario fue: ¿Qué subárea cursas? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

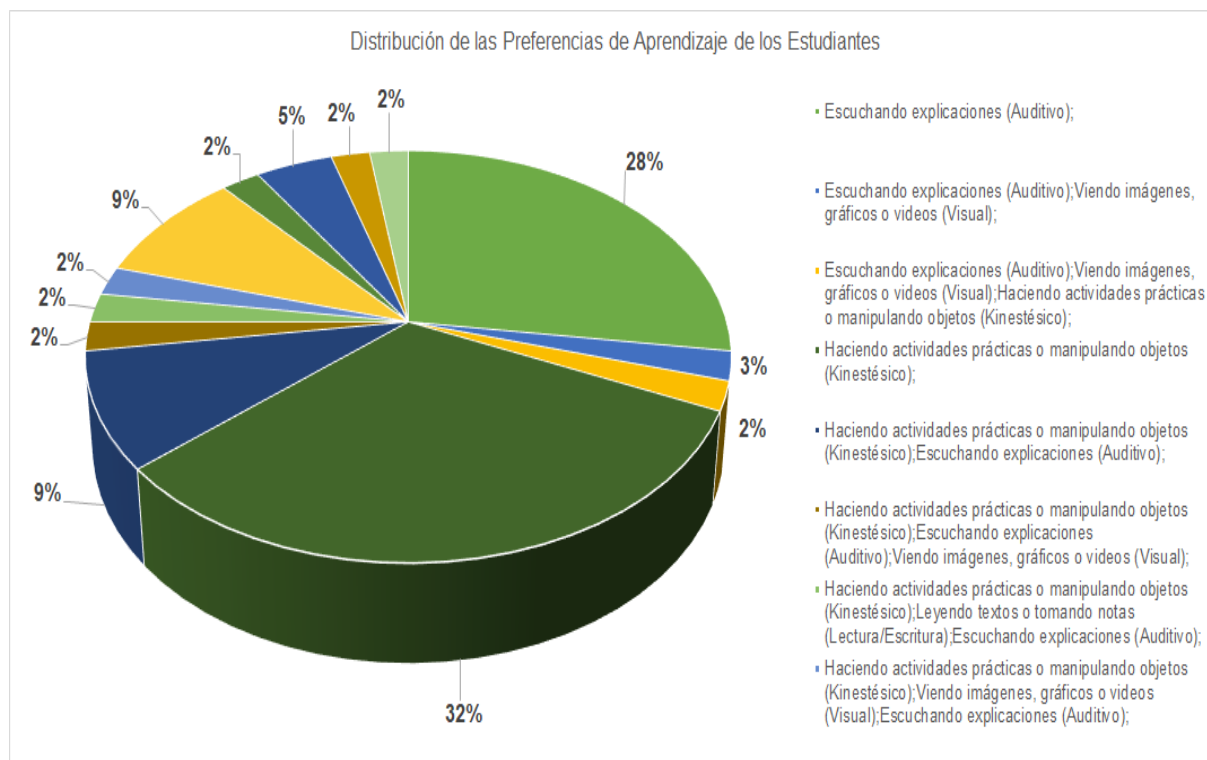
Se denota del gráfico anterior que la mayor cantidad de estudiantes que participaron en la realización del cuestionario pertenecen a la subárea de Gestión Contable correspondiente a la especialidad de Contabilidad y que alcanzó una representación en términos porcentuales de un 64%.

Mientras que el 36% corresponde a los estudiantes que pertenece a la subárea de Empresa Turísticas de la especialidad de Turismo Rural, lo cual se

considera que también mantienen una buena población para el presente estudio de investigación.

**Figura 3**

*Métodos Preferidos de Aprendizaje según los Estudiantes.*



*Nota.* La pregunta generadora utilizada en el cuestionario fue: ¿De qué manera aprendes mejor? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

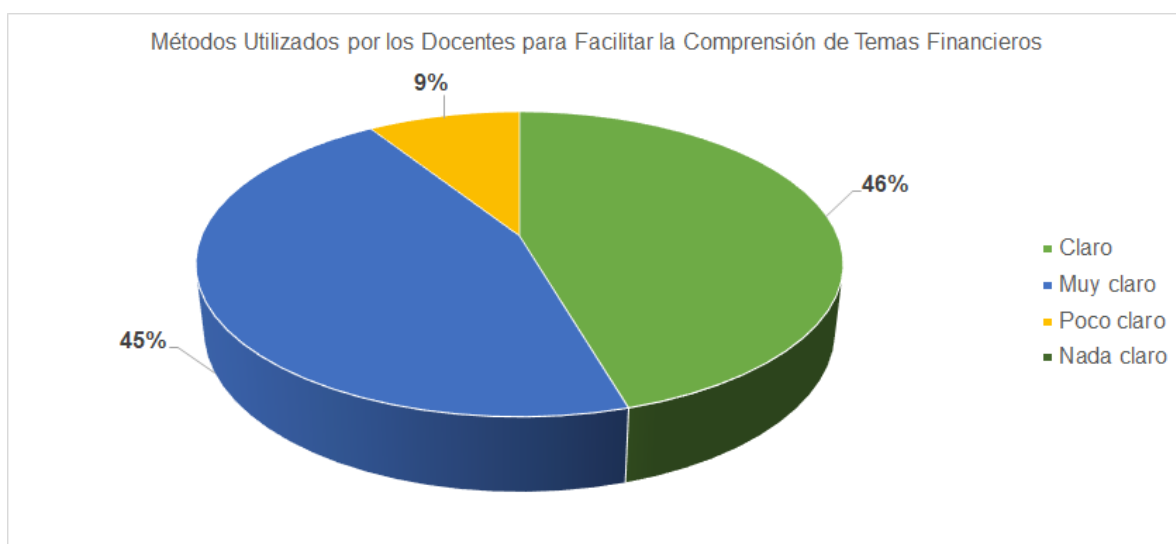
Según lo consultado a los estudiantes sobre de cuál forma consideran ellos aprenden mejor desde un estilo de aprendizaje como puede ser lo visual, auditivo, tacto, experiencias, entre otros.

Un 32% de los estudiantes opinaron que prefieren las actividades dentro del aula de una manera más práctica o con un enfoque dinámico y participativo. Por otro lado, el 28% de la población prefiere la parte auditiva, donde aprecian más las actividades curriculares que contengan audios.

Por último, la minoría también prefiere una serie de estilos similares como lo son viendo imágenes, videos, entre otros, lo que se considera importante a la hora de integrar estrategias en la forma de enseñar para que el estudiante logre tener un mejor aprendizaje y pueda desarrollar un mejor conocimiento.

#### **Figura 4**

*Comprensión por parte de los estudiantes en los Temas Financieros facilitados por los docentes de las Subárea de Gestión Contable y Empresa Turística.*



*Nota.* La pregunta #1 realizada en el cuestionario fue: ¿De qué manera considera que el docente le facilita a usted como estudiante la comprensión de los temas financieros aplicados a la subárea de Gestión contable o Empresa turística? Para la categoría de “nada claro” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

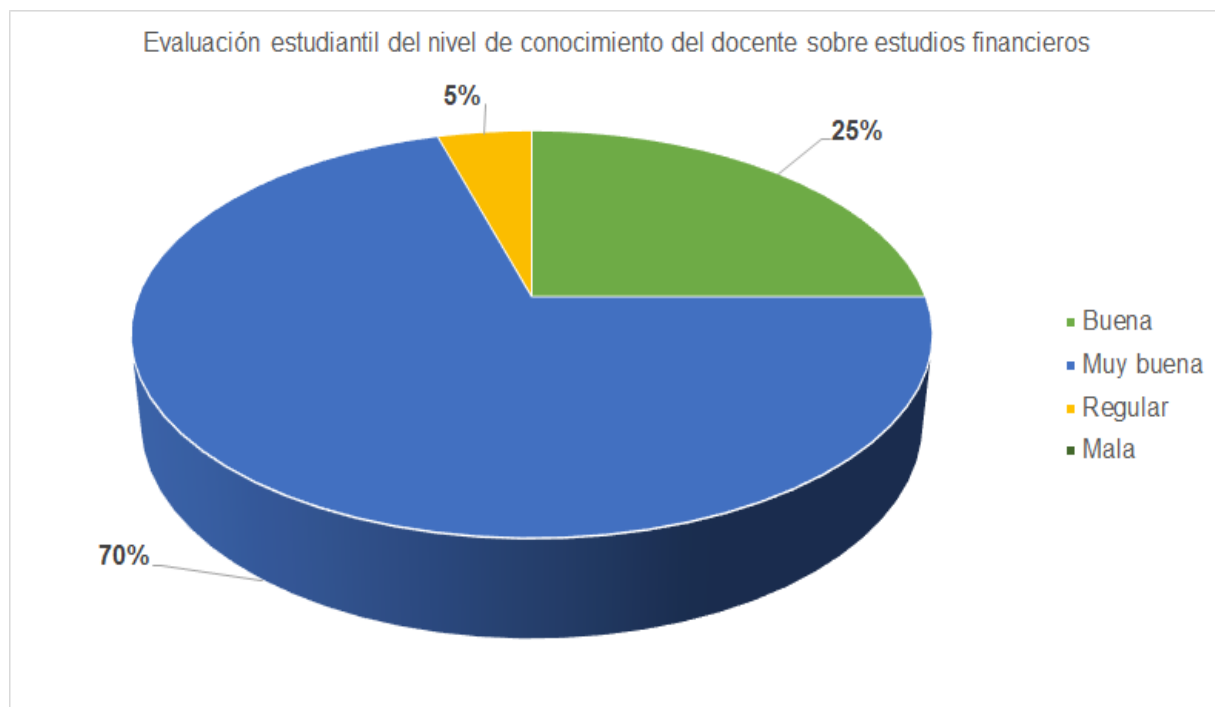
En el gráfico se puede observar que el 46% y el 45% de los estudiantes consideran que la explicación por parte de los docentes es clara o muy clara lo que se puede analizar como los docentes están logrando aplicar una buena metodología

de enseñanza a sus estudiantes permitiendo una buena comprensión de los temas de estudios financieros.

Además, hay un 9% de la población que encuentran poco clara la explicación por parte de los docentes por lo cual se puede considerar nuevas estrategias y/o herramientas que les permitan implementar con las metodologías que ya poseen para abordar las necesidades de esta parte de la población.

### **Figura 5**

#### *Valoración del Conocimiento del Docente en Temas Financieros.*



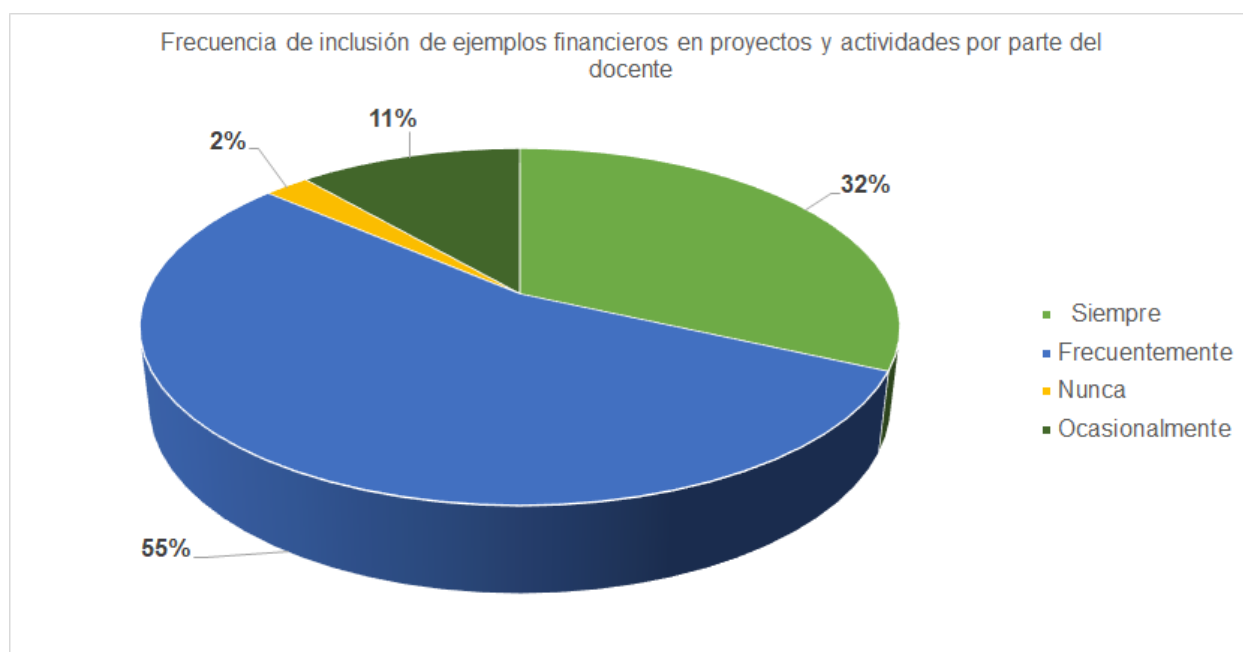
*Nota.* La pregunta #2 realizada en el cuestionario fue: ¿Cómo evaluaría el conocimiento que demuestra el docente sobre los temas financieros abordados en clase? Para la categoría de “Mala” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

El 95% de la población estudiantil posee una opinión positiva donde afirman que el conocimiento de los docentes es muy buena o buena.

Sin embargo, el 5% de la población opinan que el conocimiento es regular, aunque es un porcentaje muy bajo es importante considerar sus opiniones para buscar mejoras en el proceso de enseñanza.

### **Figura 6**

*Uso de Casos Prácticos en la Enseñanza de Finanzas por parte del docente.*



*Nota.* La pregunta #3 realizada en el cuestionario fue: ¿Con qué frecuencia utiliza el docente ejemplos prácticos de estudios financieros en los proyectos o actividades de la clase? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

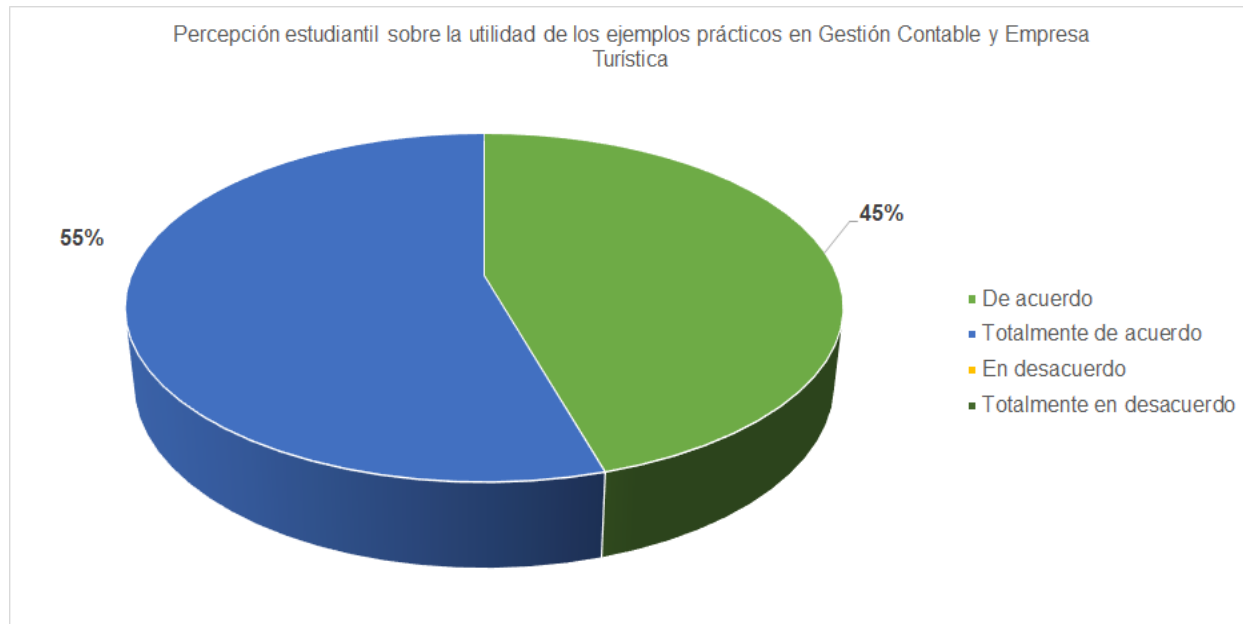
Sobre la frecuencia donde el docente aplica ejemplos prácticos de estudios financieros, un 55% menciona que el profesor frecuentemente utiliza esta estrategia de aprendizaje lo cual se considera favorable a la hora de crear nuevos conocimientos a través de la ejemplificación y resolución de problemas.

En segundo lugar, un 32% opina que el docente siempre aplica esta estrategia de enseñanza, mientras que un 11% de los discentes considera que es de forma ocasional el que se usa los ejemplos prácticos para el aprendizaje de temas de estudios financieros.

De lo anterior se puede inferir que la mayoría de los docentes aplican esta estrategia de aprendizaje, mientras que una minoría considera que algunos profesores no realizan ejercicios prácticos durante las lecciones, lo cual se puede mejorar en la enseñanza impartida por los docentes.

### **Figura 7**

*Impacto en los estudiantes sobre los Ejemplos Prácticos en la Comprensión de Temas Financieros*



*Nota.* La pregunta #4 realizada en el cuestionario fue: ¿Considera que los ejemplos prácticos le han ayudado a comprender mejor los temas de estudios financieros en la subárea de gestión contable o Empresa turística? Para la categoría

de “En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo” no se obtuvieron respuestas.

Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

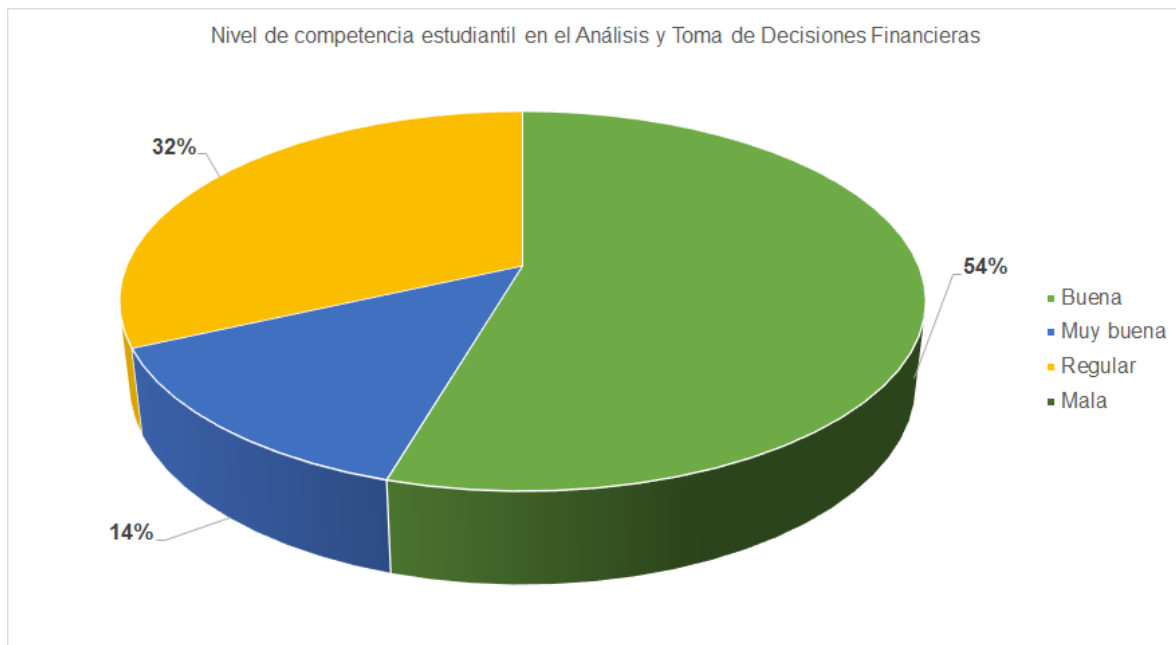
Con respecto a este punto un 55% de los estudiantes que participaron en el cuestionario considera que están totalmente de acuerdo con los ejemplos prácticos utilizados por el docente le han favorecido en el aprendizaje de los temas financieros.

Mientras que el 45% están de acuerdo con afirmar que la aplicación de los ejemplos prácticos le han favorecido en el aprendizaje de los temas financieros expuestos por el docente.

Es importante resaltar que no existió una opinión desfavorable sobre este punto lo cual se considera que los profesores aplican esta estrategia en algún momento de las lecciones.

**Figura 8**

*Autoevaluación de la Capacidad para Analizar y Tomar Decisiones con Base en Datos Financieros por parte de los estudiantes.*

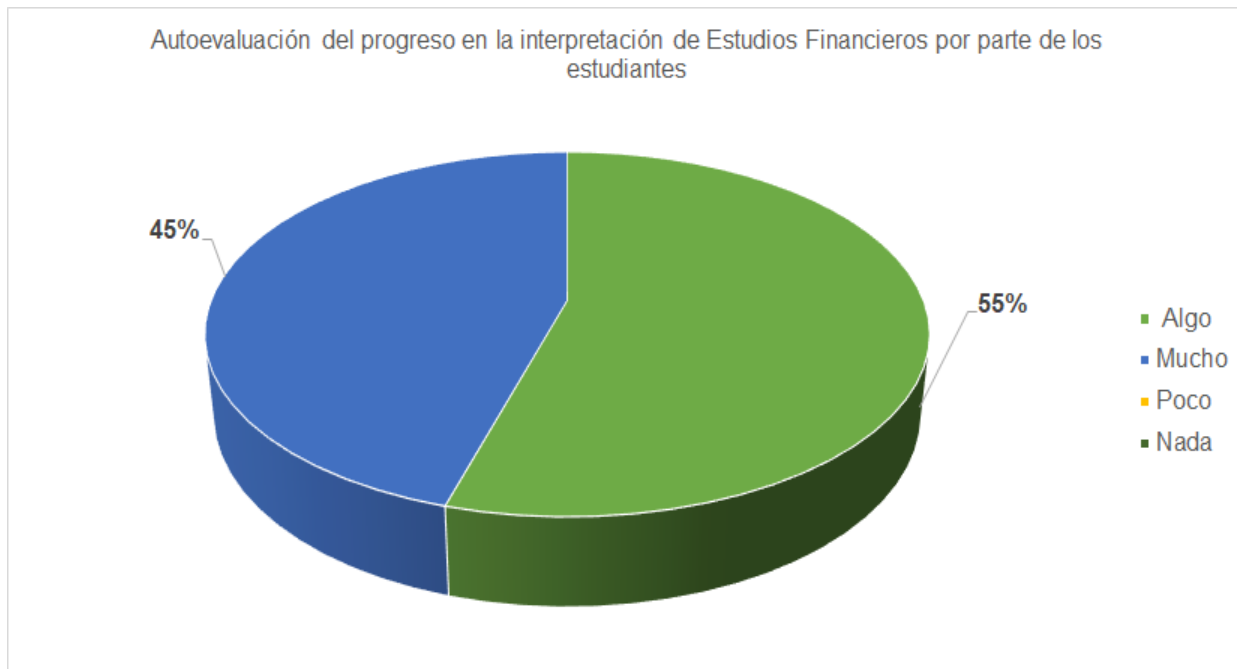


*Nota.* La pregunta #5 realizada en el cuestionario fue: ¿Cómo evaluaría su capacidad para analizar y tomar decisiones basadas en datos financieros? Para la categoría de “Mala” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Se puede observar que un 54% de la población estudiantil considera que su capacidad para analizar y tomar decisiones en datos financieros es buena, el otro 14% opina que es muy buena, sin embargo, el restante 32% de población considera regular, por lo tanto, hay áreas que pueden mejorar para lograr que todos los estudiantes se sientan más seguros en las habilidades financieras.

**Figura 9**

*Percepción sobre la Mejora en la Capacidad para Interpretar Estudios Financieros al Finalizar el Curso por parte de los estudiantes.*



*Nota.* La pregunta #6 realizada en el cuestionario fue: ¿En qué medida considera usted que ha mejorado su capacidad para interpretar estudios financieros al finalizar este curso? Para la categoría de “Poco y Nada” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

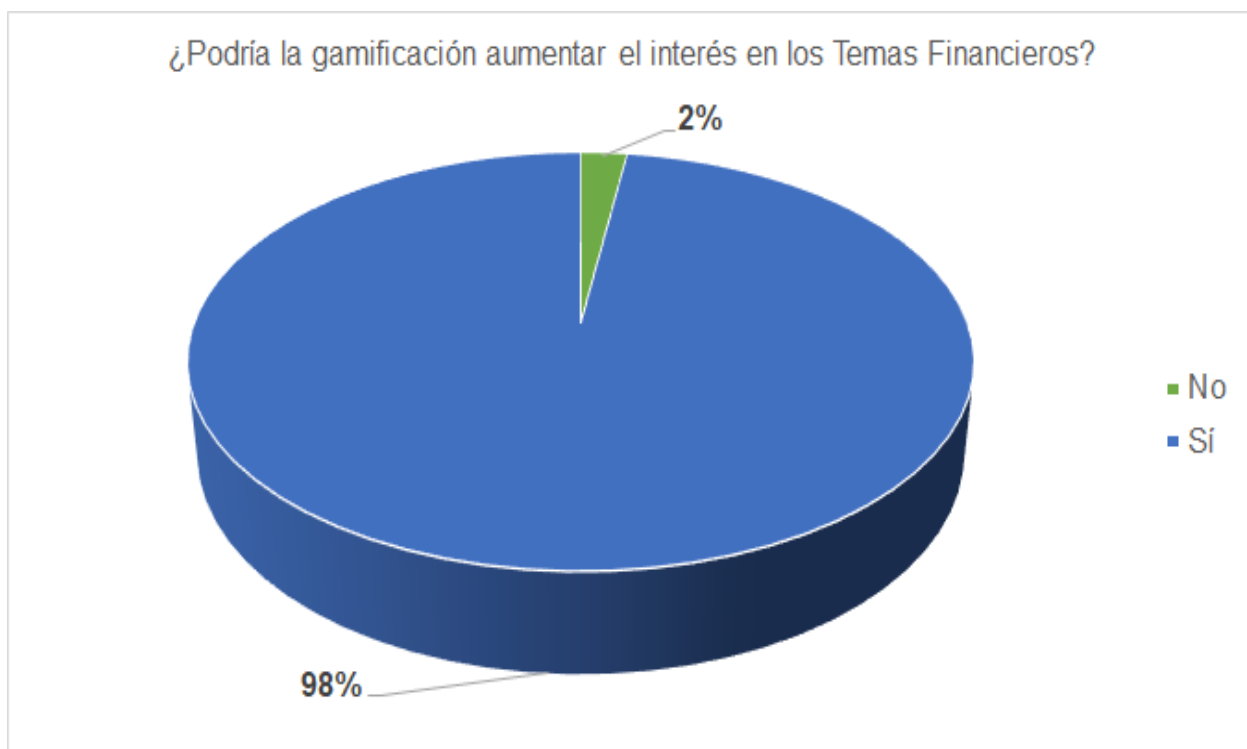
Sobre la pregunta generadora realizada un 55% de los estudiantes considera que “algo” ha mejorado la capacidad para interpretar los estudios financieros al culminar el curso matriculado.

Mientras que el 45% considera que “mucho” fue el desarrollo de sus capacidades a la hora de interpretar los temas relacionados a los estudios financieros.

De lo anterior se puede concluir que las estrategias desarrolladas por los docentes han venido mostrando buenos resultados a la hora de ejecutar los temas de estudios financieros con los diferentes grupos que mantienen a cargo, esto significa que los estudiantes han logrado asimilar de la mejor manera los conceptos y poner en práctica los temas que son abordados por el profesor.

**Figura 10**

*Opinión Estudiantil sobre la Gamificación como Estrategia para Motivar el Aprendizaje Financiero.*



*Nota.* La pregunta #7 realizada en el cuestionario fue: ¿Usted cree que si el docente aplicara una herramienta de gamificación pueda aumentar su interés por los temas financieros en una clase? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

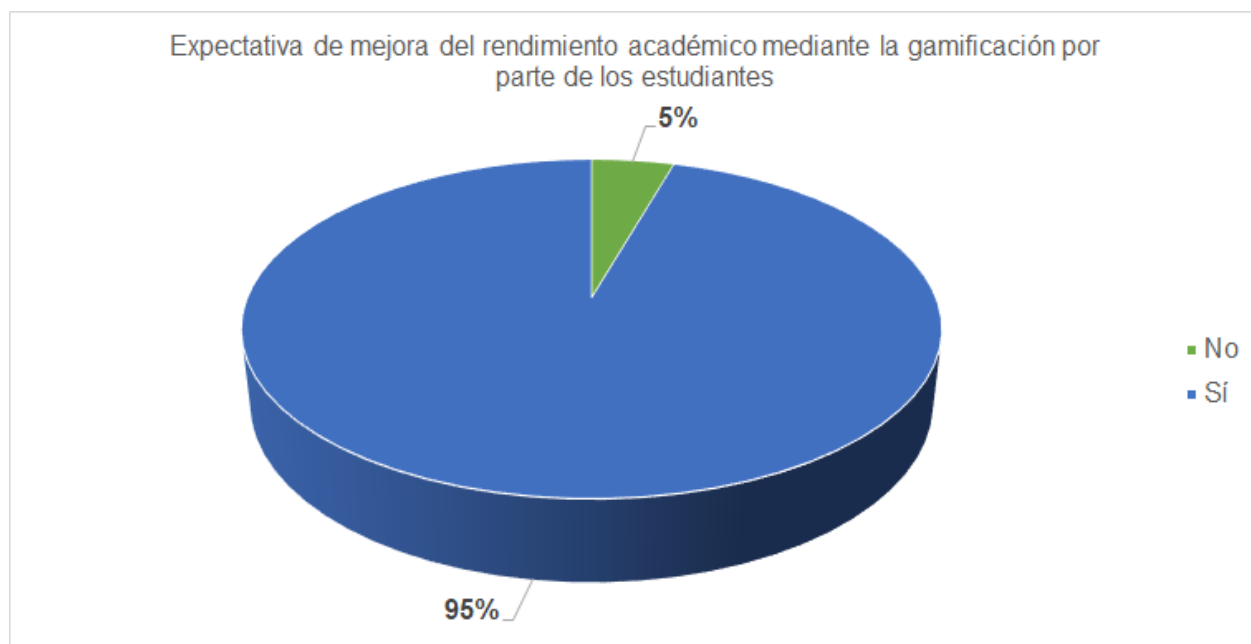
El 98 % de la población afirma que la gamificación puede aumentar el interés por los temas financieros, considerando que solo un 2% opina lo contrario, es decir,

se puede implementar nuevas herramientas que puedan cubrir las necesidades de los estudiantes para que logren mejorar la percepción y motivación durante las clases.

Sobre lo anterior se posee una gran oportunidad para mejorar la calidad de enseñanza que están recibiendo por parte de los docentes hacia los estudiantes, ya que los mismos perciben que puede mejorar su rendimiento o interés por los temas financieros a la hora de recibir dichas lecciones.

**Figura 11**

*Percepción Estudiantil sobre la Gamificación y su Impacto en el Rendimiento Académico en Finanzas.*



*Nota.* La pregunta #8 realizada en el cuestionario fue: ¿Cree que la gamificación le ayude a mejorar su rendimiento académico en los estudios financieros? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Los resultados obtenidos al aplicar dicho cuestionario demuestran que la mayoría de los estudiantes consideran favorable que los docentes apliquen como

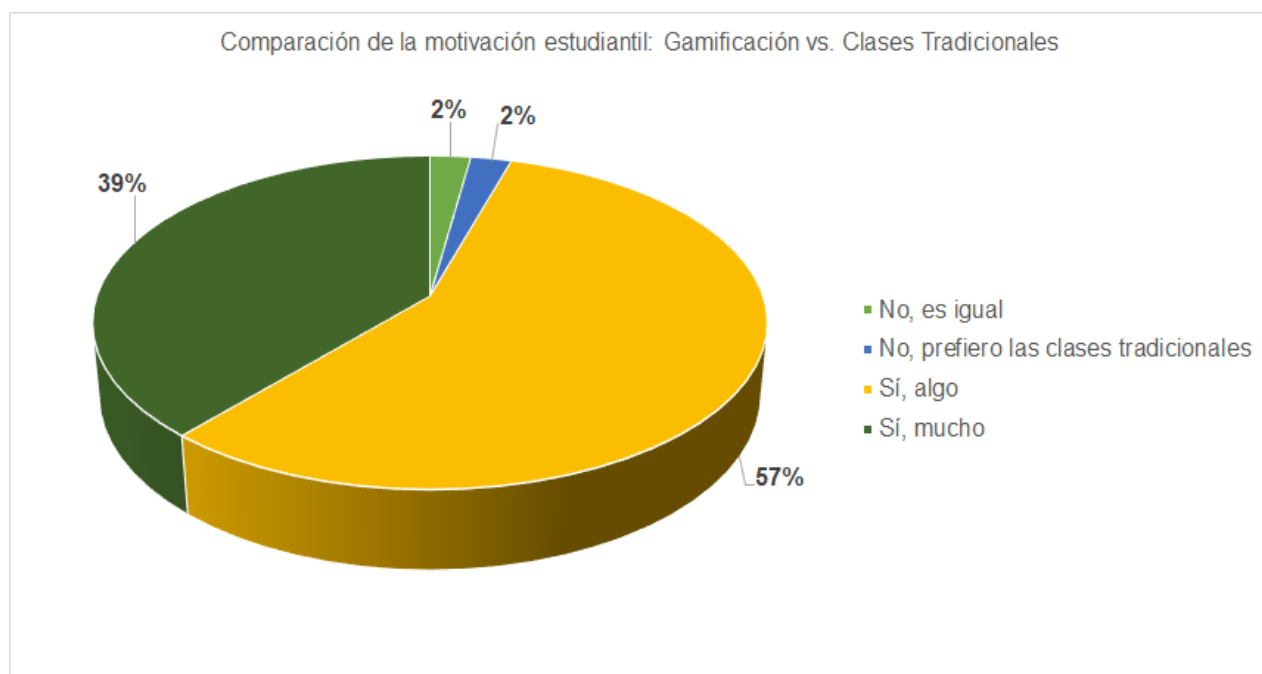
estrategia de enseñanza la gamificación para poder mejorar su rendimiento académico.

Es decir, un 95% de los estudiantes mantienen una buena perspectiva sobre este tema, mientras que solo un 5% de los discentes consideran que el utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje no vendría a significarle alguna mejoría en su rendimiento académico.

De esto, se puede reafirmar que la gamificación muestra una buena aceptación por parte de los aprendientes a la hora de que los docentes empleen herramientas orientadas a la gamificación donde el estudiante desempeñe una mayor participación en el desarrollo de las clases.

### **Figura 12**

*Percepción Estudiantil sobre la Motivación Generada por Actividades Gamificadas frente a Clases Tradicionales.*



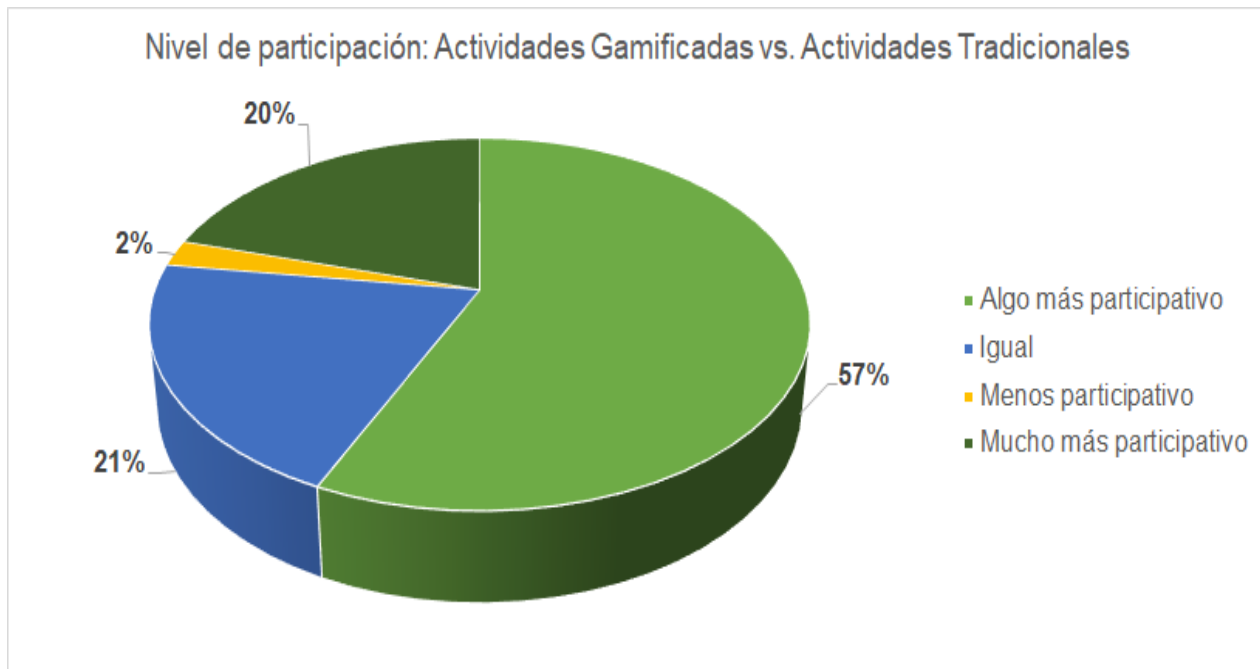
*Nota.* La pregunta #9 realizada en el cuestionario fue: ¿Considera que las actividades gamificadas lo puedan motivar más a participar que las clases tradicionales? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Se obtuvo un resultado del 57% de la población que considera que las actividades gamificadas los puede ayudar en pequeños porcentajes a estar más motivados y participar que en una clase tradicional.

El 39% opina que puede ayudar mucho a mejorar la participación y motivación por lo tanto se puede considerar que la mayoría de la población acepta que los docentes pueden implementar actividades gamificadas para incrementar la participación y motivación durante las clases. Sin embargo, el 4% de población opina que no ven una diferencia o prefieren las clases tradicionales. Por lo tanto, es importante que el docente pueda equilibrar diferentes herramientas que logre abarcar las necesidades de todos los estudiantes.

**Figura 13**

*Comparación del Nivel de Participación Estudiantil en Actividades Gamificadas y Tradicionales.*



*Nota.* La pregunta #10 realizada en el cuestionario fue: ¿Cómo calificaría su nivel de participación en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Al preguntar a los estudiantes sobre el nivel de participación en las actividades donde se ejecute las mismas con estrategias gamificadas vs en comparación con las tradicionales, el 57% de los docentes consideran que el nivel de participación aumenta cuando son clases con actividades gamificadas.

Un 20% considera que se toman mucho más participativos bajo estas estrategias y un 21% de los docentes consideran de iguales las clases tradicionales con las que implementan la gamificación.

Por lo que en términos generales se puede concluir que la mayoría de los estudiantes prefieren y se vuelven más participativos en las clases que incorporen actividades con estrategias de gamificación.

**Figura 14**

*Percepción Estudiantil sobre la Eficacia de la Gamificación en la Comprensión de Temas Financieros.*



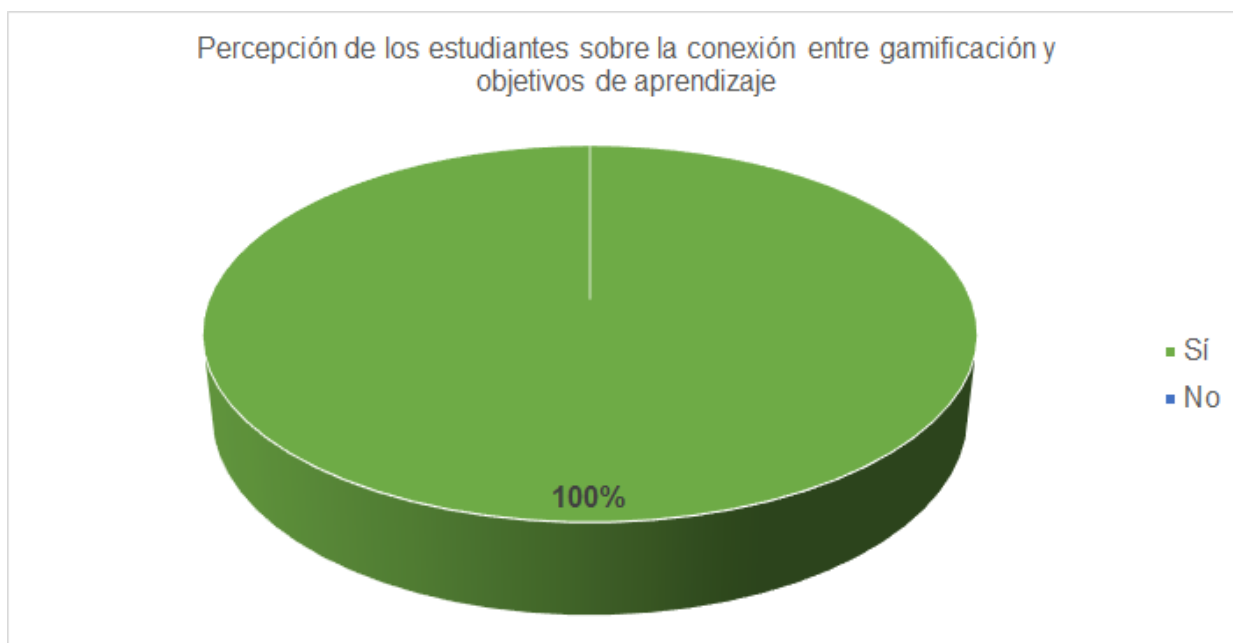
*Nota.* La pregunta #11 realizada en el cuestionario fue: ¿Cree que las actividades gamificadas le ayudarían a entender mejor los temas financieros? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

El análisis de estos datos muestra que el 32% y el 61 % de los estudiantes creen que las actividades gamificadas sí les podría ayudar a entender mejor los temas financieros. Sin embargo, un 7% de la población no creen que la gamificación les ayude a comprender mejor los temas financieros.

Entonces esto indica que la gamificación podría ser una estrategia efectiva para mejorar el entendimiento de los temas financieros en los estudiantes por lo tanto es importante que los docentes puedan implementar diferentes herramientas para que los estudiantes puedan experimentar diferentes formas de aprender y se les facilite la comprensión en clase.

**Figura 15**

*Relación de las Actividades Gamificadas con los Objetivos de Aprendizaje en Finanzas.*



*Nota.* La pregunta #12 realizada en el cuestionario fue: ¿Consideraría que las actividades gamificadas puedan estar relacionadas con los objetivos de aprendizaje de las clases? Para la categoría de “No” no se obtuvieron respuestas.

Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

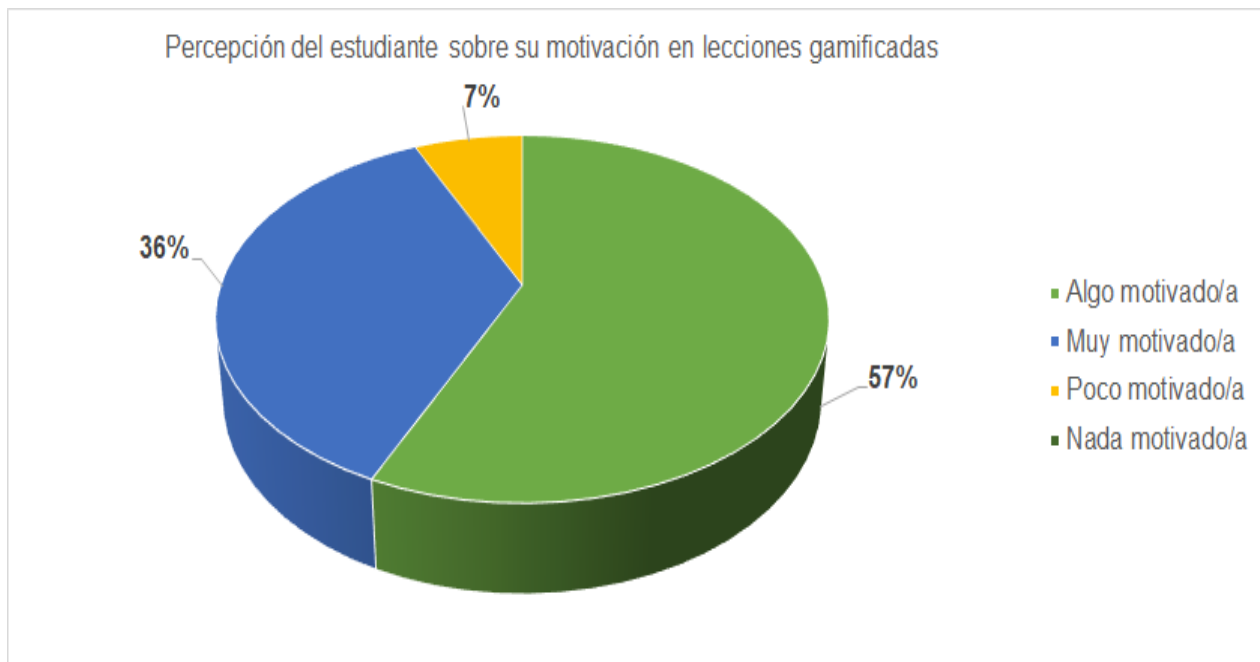
Según se muestra en el gráfico anterior el 100% de los estudiantes que respondieron al cuestionario consideran que las actividades gamificadas intervienen de manera favorable para alcanzar los objetivos de la enseñanza planteado por el docente.

Lo anterior se atribuye a una mayor facilidad de aprendizaje de los estudiantes a la hora de adquirir los conocimientos desarrollados por el docente en el aula, así como un mayor desarrollo de las habilidades y conocimientos de los docentes cuando expanden su área de conocimiento.

Esto viene a contribuir con formar mejores profesionales en las diversas áreas de estudios y que esto le permita el poder formarse de una mejor manera, así como de mantener mejores conocimientos sobre sus profesionales.

**Figura 16**

*Nivel de Motivación Estudiantil durante las Lecciones con Actividades Gamificadas.*



*Nota.* La pregunta #13 realizada en el cuestionario fue: ¿Cómo calificaría su nivel de motivación durante las lecciones que incluyen actividades gamificadas? Para la categoría de “Nada motivado/a” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

El nivel de motivación mostrado por los estudiantes a la hora de las lecciones que incluyen actividades de gamificación está representando por un 57%, los cuales se consideran algo motivados, mientras que el 36% están muy motivados.

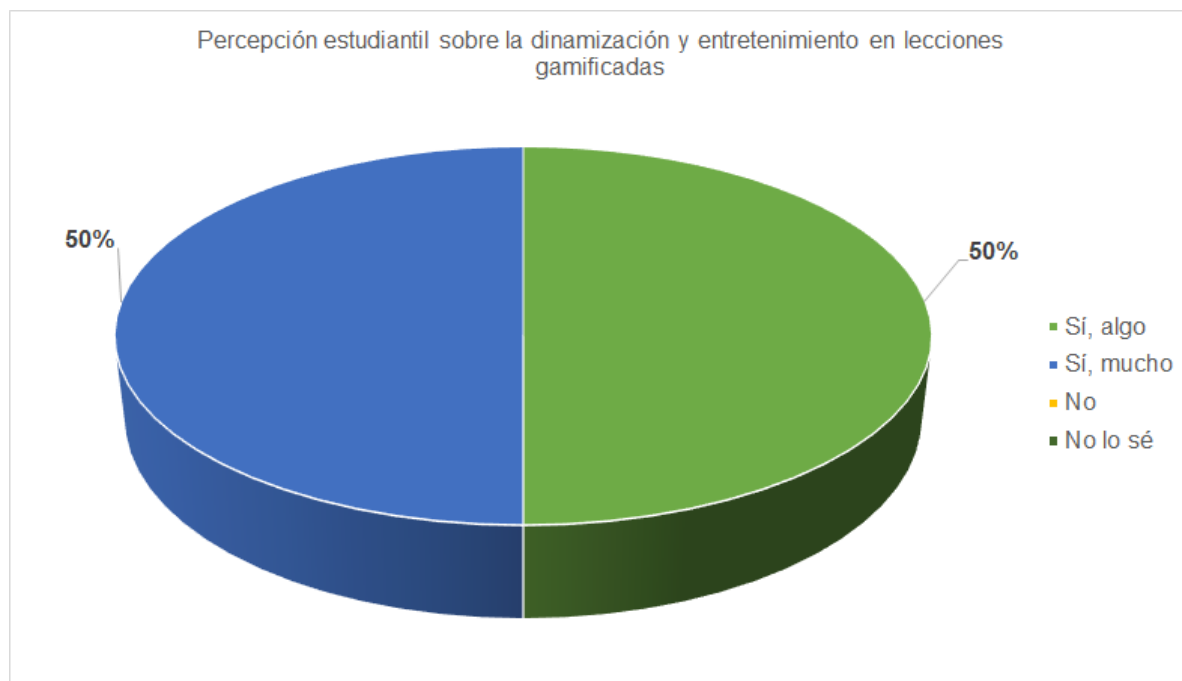
Lo anterior se puede atribuir a que la mayoría de los docentes han implementado este tipo de estrategia han impactado de buena manera el aprendizaje del estudiante.

Ahora bien, solo un 7% se considera poco motivados durante la ejecución de actividades gamificadas y esto puede obedecer a un bajo deseo del estudiante en

su aprendizaje o un mal empleo de la estrategia a la hora de las lecciones, así como factores externos que puedan influenciar en el desarrollo de las lecciones.

**Figura 17**

*Impacto de las Actividades Gamificadas en la Dinámica y Entretenimiento de las Lecciones.*



*Nota.* La pregunta #14 realizada en el cuestionario fue: ¿Considera que las actividades gamificadas hacen las lecciones más dinámicas y entretenidas? Para la categoría de “No y No lo sé” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Sobre este punto la mayoría de los estudiantes consideran muy favorable el empleo de las actividades gamificadas para hacer las lecciones más dinámicas y entretenidas, ya que los resultados obtenidos demuestran que un 50% consideran de mucho valor el realizarlo de esta forma. Asimismo.

El otro 50% considera que las lecciones se toman algo dinámicas y entretenidas se vuelve cuando los docentes utilizan esta estrategia de enseñanza.

Por lo cual es importante aprovechar dichas estrategias en la mejora de la enseñanza que emplean los docentes y que esto le permita mejorar la calidad en su formación y aprendizaje.

**Figura 18**

*Percepción Estudiantil sobre el Impacto de la Gamificación en el Desarrollo de Habilidades de Toma de Decisiones y Resolución de Problemas.*



*Nota.* La pregunta #15 realizada en el cuestionario fue: ¿Cree que las actividades gamificadas le ayudaría a mejorar sus habilidades como la toma de decisiones o la resolución de problemas? Para la categoría de “Nada motivador” no se obtuvieron respuestas. Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

El análisis del siguiente gráfico revela que el 59% y el 34% de los estudiantes consideran que las actividades gamificadas podrían ayudarles a mejorar las habilidades, toma de decisiones y la resolución de problemas. Pero el 7% de la población estudiantil opina que no creen que las actividades gamificadas les pueda

ayudar a mejorarlas. Por lo tanto, es importante brindar información sobre la gamificación e implementar diferentes herramientas a los estudiantes para que puedan entender el concepto, además de que puedan experimentar nuevas formas de aprender.

**Figura 19**

*Percepción Estudiantil sobre la Utilidad de la Gamificación en el Desarrollo de Habilidades Blandas.*



*Nota.* La pregunta #16 realizada en el cuestionario fue: ¿Qué tan útiles le parecen las actividades gamificadas para desarrollar habilidades blandas, por ejemplo, el trabajo en equipo o la comunicación? Fuente: Elaboración propia, Hernández et al. (2024).

Por un lado, 52% de los estudiantes consideran como bastante útiles las actividades de gamificación para poder desarrollar sus habilidades blandas por otro lado un 34% opinan son muy útiles.

Mientras que la minoría considera que son algo útiles o del todo no útiles, un 12% y 2% respectivamente, lo cual se considera que puede obedecer a un mal desarrollo de las estrategias implementadas por el docentes o factores externos que afecten el desarrollo de la actividad durante las lecciones.

Sin embargo, como se muestra en la opinión de la mayoría, desarrollar esta estrategia de manera correcta puede mejorar los resultados a la hora de potencializar las habilidades, capacidades y desarrollo de los estudiantes en su aprendizaje.

## **CAPITULO V**

## **5. Diseño del proyecto**

Posterior a obtener y sistematizar la información se procedió a diseñar una propuesta pedagógica cuyo fin es el proponer una serie de estrategias pedagógicas que utilicen la gamificación como herramienta para la facilitación del proceso de enseñanza- aprendizaje en los aprendientes de décimo año de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, con esto se busca alentar, la utilización de técnicas de aprendizaje por medio de actividades o elementos lúdicos que permita una mayor participación de los aprendientes incentivando la motivación e interés en los temas financieros, desarrollando estrategias donde se implementen la competencia, desafíos y las recompensas para crear ese ambiente lúdico en el salón de clase, además de cumplir con la malla curricular en las sub áreas estudiadas, para preparar a los estudiantes en los temas financieros en el entorno laboral real.

Por lo cual seguidamente se mostrará la guía pedagógica, la cual contendrá como contenido una introducción, objetivos, justificación, marco teórico, marco metodológico, consideraciones, estrategias pedagógicas gamificadas, recomendaciones sobre evaluación y retroalimentación y referencias bibliográficas, para lo cual se adjuntará dicha información a continuación:

**GUÍA PEDAGÓGICA BASADA EN LA  
GAMIFICACIÓN EN ESTUDIOS FINANCIEROS:**

# **GECOFIGAME**



*Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer*

Elaborado por

Jimena Hernández Loría  
Sonny Salazar Martínez  
Sheily Vega Carvajal

2025

# GECOFIGAME



GUIA PEDAGÓGICA GAMIFICADA:

SUBÁREA & CONTENIDO:

GESTIÓN CONTABLE  
EMPRESA TURÍSTICA



CICLO CONTABLE  
CONTABILIDAD





# TABLA DE CONTENIDO

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN.....   | 01 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumen</li> <li>• Equipo implicado</li> <li>• Descripción</li> </ul>  |    |
| OBJETIVOS.....  | 02 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo general</li> <li>• Objetivos específicos</li> </ul>   |    |
| JUSTIFICACIÓN .....   | 03 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficios</li> <li>• Impacto esperado</li> </ul>  |    |
| MARCO TEÓRICO .....   | 04 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición gamificación</li> <li>• Paradigma educativo</li> <li>• Aplicación de la gamificación en contexto educativo</li> </ul>   |    |
| MARCO METODOLÓGICO.....   | 05 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque pedagógico</li> <li>• Enseñanza - Aprendizaje</li> <li>• Criterios de selección de juegos y dinámicas</li> </ul>   |    |
| CONSIDERACIONES.....  | 06 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una ruta de aprendizaje</li> <li>• Identificar los tres momentos claves de una clase</li> </ul>  |    |
| ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS GAMIFICADAS .....   | 08 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escape room</li> <li>• Trivia Financiera</li> <li>• Simulación de una empresa</li> <li>• Cartas de retos contables</li> <li>• Gamificación con avatares y niveles</li> </ul> |    |
| RECOMENDACIONES SOBRE EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN .....  | 18 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación formativa</li> <li>• Autoevaluación y coevaluación de los estudiantes</li> </ul>  |    |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 19 |

# INTRODUCCIÓN

## PROPUESTA PEDAGÓGICA

### RESUMEN

La presente propuesta pedagógica tiene como objetivo la implementación de la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica de los docentes para la enseñanza de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad. Este enfoque innovador busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las subáreas de empresa turística y gestión contable, adaptándose a las necesidades y características del estudiantado de décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer.

### EQUIPO IMPLICADO



Sonny



Jimena



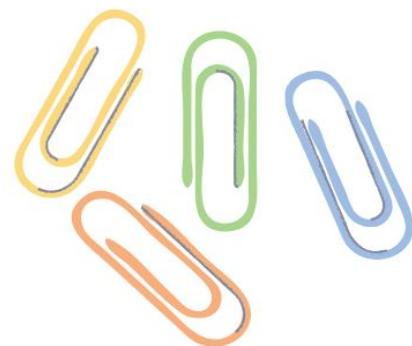
Sheily

### DESCRIPCIÓN

Esta propuesta desarrollará estrategias gamificadas que fomenten la participación activa de los estudiantes, incentivando el aprendizaje significativo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La propuesta se fundamenta en el paradigma constructivista social, y en la importancia de metodologías dinámicas que ayuden a la motivación, el compromiso y la retención de conceptos clave en el ámbito financiero.

Mediante la aplicación de estas estrategias, se espera contribuir a la mejora del desempeño académico y al desarrollo de competencias esenciales en la formación técnica de los estudiantes, preparando a los futuros profesionales para enfrentar los desafíos del sector turístico y contable con una perspectiva innovadora y aplicada.

# OBJETIVOS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA



## OBJETIVO GENERAL

Implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje en la mediación pedagógica de los docentes para fortalecer la enseñanza de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, promoviendo un aprendizaje significativo y aplicado en las subáreas de empresa turística y gestión contable para los estudiantes de décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer durante el I semestre de 2024.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar e implementar actividades gamificadas que fomenten la participación activa y el desarrollo de competencias en estudios financieros, adaptadas a las necesidades de los estudiantes de décimo grado.
- Describir instrumentos de evaluación formativa que permitan medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de los estudios financieros, identificando mejoras en la participación, comprensión y aplicación de los conocimientos en las subáreas de empresa turística y gestión contable.
- Explicar a los docentes en el uso de estrategias de gamificación para fortalecer su mediación pedagógica y mejorar la enseñanza de los conceptos contables y financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad.



# JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA



## BENEFICIOS

Como se comenta en (Noemi Miranda,2025)

"Los beneficios de la gamificación son muchos: permite acercar a los niños a conceptos financieros que usualmente no manejan, como el ahorro y las inversiones. En el caso de los usuarios adultos, motiva la toma de decisiones financieras de forma más activa e informada "comenta Christian Ferrada, de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile.

## IMPACTO ESPERADO

- Se espera que la motivación y la participación de los estudiantes se más activa y persistente con la aplicación de estrategias de aprendizaje gamificadas.
- Además, al aumentar la interacción y participación del estudiante, se espera un aumento en el rendimiento académico.
- La gamificación permite que la enseñanza se adapte a las nuevas tendencias de la época y una mayor aplicación del conocimiento teórico a un escenario más realista que prepare mejor al estudiante para el ambiente laboral real.



# MARCO TEÓRICO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA



## DEFINICIÓN GAMIFICACIÓN

Como lo mencionan Contreras y Eguia (2017)

La gamificación podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.). (p. 8)

## PARADIGMA EDUCATIVO

Como se citó en Castro et al. (2017)

“El constructivismo social como modelo pedagógico, según Vygotsky (1978), considera que el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural, siendo la actividad del hombre el motor del proceso de desarrollo humano”. (p.121)

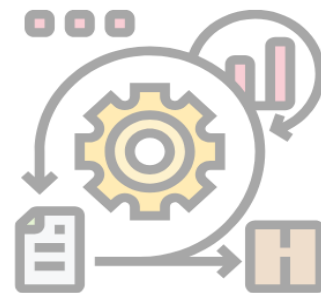
## APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN CONTEXTO EDUCATIVOS

Como se citó en Según Ortiz et al. (2018):

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. (p. 2)



# MARCO METODOLÓGICO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA



## ENFOQUE PEDAGÓGICO

El constructivismo es una teoría pedagógica que postula que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas y la interacción con su entorno.. (Rededuca,2023)

Según el constructivismo, el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino un participante activo en la creación de su comprensión del mundo. Este enfoque promueve la enseñanza que facilita la construcción del conocimiento, proporcionando herramientas y entornos que permiten al alumno explorar, cuestionar y resolver problemas de manera autónoma. (Educación de Hipatia, 2024)

## ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Según Hernández e Infante (2017) argumentan que:

El proceso de enseñanza - aprendizaje posee carácter comunicativo, dado este por la interacción entre el profesor y los discentes (actores de dicho proceso) y de estos entre sí; lo que favorece su autorregulación, la educación de sentimientos, cualidades y valores. (p.367)

## CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS Y DINÁMICAS

Para la selección de juegos y dinámicas para la enseñanza de estudios financieros en Turismo Rural y Contabilidad, se considero los siguientes criterios:

✦ 1. Relación con los Objetivos de Aprendizaje

El juego debe coincidir con los contenidos y habilidades que se desean desarrollar (ejemplo: toma de decisiones financieras, gestión contable).

✦ 2. Nivel de Dificultad y Adaptabilidad

Debe adecuarse al nivel de conocimiento y habilidades del grupo de estudiantes.

✦ 3. Motivación y Participación Activa

Debe generar interés y compromiso en los estudiantes.

✦ 4. Interactividad y Aprendizaje Experiencial

Debe permitir la exploración, la toma de decisiones y el aprendizaje por ensayo y error.

✦ 5. Accesibilidad y Recursos Disponibles

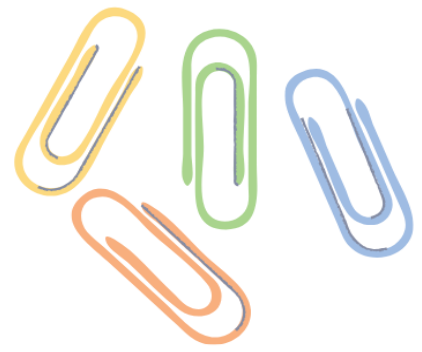
Considerar si el juego requiere materiales físicos, acceso a tecnología o plataformas digitales.

✦ 6. Evaluación del Aprendizaje

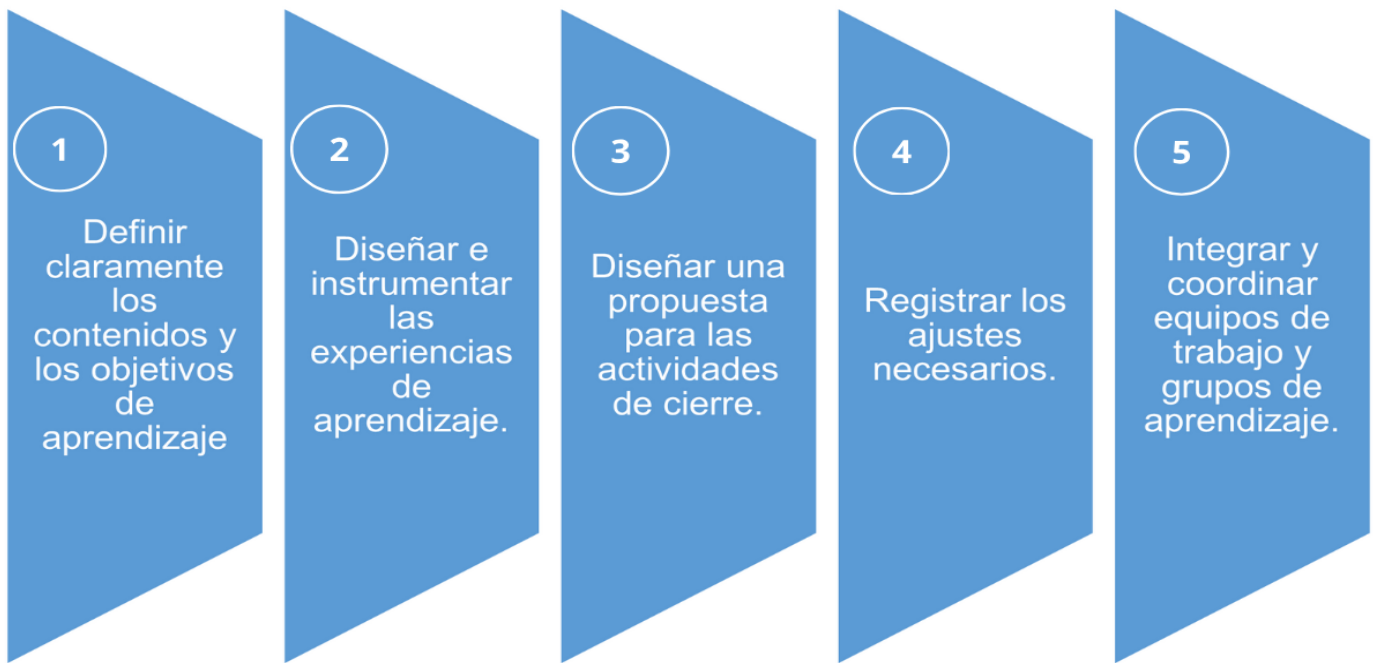
El juego debe permitir medir el progreso de los estudiantes de manera cualitativa o cuantitativa.

# CONSIDERACIONES

## ANTES DE APLICAR LAS ESTRATEGIAS GAMIFICADAS



### CREAR UNA RUTA DE APRENDIZAJE



Fuente: Acosta et al. (2022)

### IDENTIFICAR LOS TRES MOMENTOS CLAVES DE UNA CLASE



#### 🎯 INICIO

- ◆ Activación de conocimientos previos
- ◆ Presentación del objetivo de la clase
- ◆ Motivación para el aprendizaje

#### 🚀 DESARROLLO

- ◆ Exploración y construcción del conocimiento
- ◆ Actividades dinámicas y participativas
- ◆ Aplicación práctica de conceptos

#### ✅ CIERRE

- ◆ Reflexión sobre lo aprendido
- ◆ Evaluación y retroalimentación
- ◆ Conexión con aprendizajes futuros

The background features a white central area with decorative elements. In the top-left and bottom-right corners, there are overlapping diagonal bands in shades of blue and dark blue. Scattered around the central text are several interlocking puzzle pieces in yellow, pink, light green, and light blue. A series of thin, light blue curved lines radiate from the left side towards the center, framing the text.

# **Estrategias Pedagógicas Gamificadas**

# 1-ESCAPE ROOM CONTABLE

## DESCRIPCIÓN

El "Escape Room Contable" es una actividad gamificada donde los estudiantes deben resolver una serie de retos y acertijos relacionados con los conceptos de contabilidad para "escapar" de una sala virtual o física. Cada acertijo desbloquea pistas para avanzar al siguiente desafío hasta completar el reto en un tiempo determinado. La actividad promueve el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la aplicación de conocimientos contables en un entorno dinámico y desafiante.

## EJEMPLO DE ESCENARIOS

1. **Fraude en la empresa ficticia:** Los estudiantes deben analizar estados financieros y detectar anomalías para descubrir quién cometió el fraude.
2. **Cierre contable de fin de año:** Los participantes deben completar asientos contables.
3. **El código de la bóveda:** Los jugadores deben resolver ecuaciones financieras y descifrar códigos para abrir una caja fuerte.



Google Forms



Kahoot!

# 1-ESCAPE ROOM CONTABLE

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Estrategia digital (con tecnología)

- **Plataforma:** Se puede utilizar herramientas como Google Forms, Genially, Microsoft Teams o Kahoot! para diseñar el Escape Room.
- **Desarrollo:**
  - a. Se crean desafíos en una plataforma con acertijos relacionados con registros contables, análisis financiero o estados de resultados.
  - b. Los estudiantes resuelven cada nivel ingresando respuestas correctas para desbloquear la siguiente pista.
  - c. Se puede medir el tiempo con un cronómetro para fomentar la competitividad y el trabajo en equipo.
  - d. Al resolver todos los acertijos, los estudiantes "escapan" y reciben una recompensa digital, como un certificado o puntos adicionales.

### Estrategia análoga (sin tecnología)

- **Escenario:** Se convierte aula como una oficina de contabilidad con pistas físicas escondidas en sobres o cajas.
- **Desarrollo:**
  - a. Se forman equipos y se les entrega la primera pista, relacionada con un problema contable.
  - b. Para avanzar, deben resolver ejercicios como balances, cuentas por cobrar y ajustes de inventario.
  - c. Cada respuesta correcta desbloquea una pista escondida en la sala.
  - d. El equipo que resuelva todas las pistas y encuentre la clave final gana la actividad.

## MATERIALES

### Con tecnología:

- Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- Plataforma de Escape Room (Google Forms, Genially, Kahoot!, etc.).
- Documentos contables digitales para los desafíos.

### Sin tecnología:

- Sobres y tarjetas con acertijos contables.
- Candados numéricos o cajas cerradas para pistas.
- Estados financieros impresos y calculadoras.
- Reloj o cronómetro.



# 2-TRIVIA FINANCIERA

## DESCRIPCIÓN

La Trivia Financiera es una actividad gamificada en la que los estudiantes tienen que responder preguntas sobre el ciclo contable, los estados financieros y otros conceptos clave de los estudios financieros. Puede realizarse de manera digital con plataformas interactivas o de forma tradicional con tarjetas y una pizarra.

## EJEMPLO

**Con Tecnología (Kahoot, Quizizz, Socrative, Wordwall, Educaplay)**

**Tema: Ciclo Contable y Estados Financieros**

Pregunta: ¿Cómo se clasifica el capital de una empresa en el balance general?

- a) Activos
- b) Pasivos
- c) Patrimonio
- d) Ingresos

Respuesta correcta: c) Patrimonio.



**Sin tecnología (Concurso tipo "Quién quiere ser millonario")**

¿Qué representa el "pasivo" en el balance general de una empresa?

- a) Lo que la empresa debe
- b) Lo que la empresa posee
- c) La inversión inicial
- d) Las ganancias obtenidas

Respuesta correcta: a) Lo que la empresa debe.



socrative



QUIZIZZ



Wordwall

educaplay

# 2-TRIVIA FINANCIERA

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Estrategia digital (con tecnología)

- **Plataforma:** Wordwall, Educaplay, Kahoot, Quizizz o Socrative.
- **Desarrollo:**
  - a. Crea un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o de completar.
  - b. Puedes incluir preguntas sobre ecuación contable, asientos de diario, mayorización, estados financieros, asientos de cierre.
  - c. Configura en la plataforma un tiempo límite para cada respuesta para incentivar la rapidez y precisión.
  - d. Comparte el código del juego con los estudiantes.
  - e. Los estudiantes responden desde sus dispositivos; al finalizar, revisen juntos las respuestas correctas y expliquen cualquier duda.
  - f. Puede otorgar reconocimientos o premios simbólicos a los mejores puntajes.

### Estrategia análoga (sin tecnología)

- **Desarrollo:**
  - a. Prepara entre 15 y 20 preguntas, organizadas por nivel de dificultad (fácil, medio y difícil).
  - b. Asigna diferentes valores a cada nivel (ejemplo: fácil = 10 puntos, medio = 20 puntos, difícil = 30 puntos).
  - c. Organiza a los estudiantes en equipos.
- **Desarrollo en clase:**
  1. Cada equipo selecciona una categoría y un nivel de dificultad.
  2. Si responden correctamente, suman puntos; si fallan, otro equipo puede robar la pregunta.
  3. Gana el equipo con más puntos al final de la trivia.

## MATERIALES

### Con tecnología:

- Computadoras, tabletas o celulares con acceso a internet.
- Proyector o pizarra digital (opcional).
- Preguntas preelaboradas sobre estudios financieros y contabilidad.

### Sin tecnología:

- Tarjetas con preguntas y respuestas (pueden estar organizadas en niveles de dificultad).
- Una pizarra o cartel para llevar la puntuación.
- Timbre o señal sonora para responder.



# 3-SIMULACIÓN DE UNA EMPRESA

## DESCRIPCIÓN

La "Simulación de una empresa" es una estrategia gamificada en la que los estudiantes asumen distintos roles dentro de una empresa ficticia y toman decisiones financieras reales. A través de la simulación, los estudiantes experimentan la gestión contable y financiera de una empresa, aplicando conceptos clave como ingresos, egresos, costos, impuestos y estados financieros. Esta actividad fomenta el aprendizaje práctico, la toma de decisiones, el pensamiento analítico y el trabajo en equipo.

## EJEMPLO DE ESCENARIOS

1. **Empresa de turismo rural:** Los estudiantes administran una empresa turística y deben calcular costos operativos, diseñar paquetes turísticos y analizar ganancias.
2. **Comercio de productos locales:** Los participantes gestionan una tienda de artesanías, manejando inventarios, costos de producción y márgenes de ganancia.
3. **Restaurante ficticio:** Los equipos administran un restaurante, determinan precios de menús, controlan gastos y calculan la rentabilidad mensual.



Google Sheets



GETTING TO KNOW

**BIZCAFE**

Business Essentials  
Simulation

# 3-SIMULACIÓN DE UNA EMPRESA

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Estrategia digital (con tecnología)

- **Plataforma:** Se pueden usar simuladores como Simuladores Empresariales Online, Excel interactivo, Google Sheets, BizCafe, MarketPlace Simulations o Apps de Gestión Financiera.
- **Desarrollo:**
  - a. Se asignan roles (gerente, contador, administrador de ventas, etc.) dentro de la empresa ficticia.
  - b. Se proporcionan datos iniciales de la empresa, como capital, costos fijos y proyecciones de ventas.
  - c. Los estudiantes registran transacciones en una hoja de cálculo o software contable y analizan su impacto financiero.
  - d. Se presentan informes financieros al final del período simulado y se analizan los resultados.

### Estrategia análoga (sin tecnología)

- **Escenario:** Se crea un entorno de oficina donde los estudiantes manejan documentos físicos, realizan cálculos manuales y presentan reportes en papel.
- **Desarrollo:**
  - a. Se crean equipos que representan diferentes áreas de la empresa (finanzas, ventas, producción, etc.).
  - b. Se asigna un capital inicial ficticio y cada equipo toma decisiones sobre inversión, costos y precios.
  - c. Se llevan registros contables manuales en hojas de papel o pizarras.
  - d. Se presentan balances y estados de resultados al final del ejercicio para evaluar el desempeño financiero.

## MATERIALES

### Con tecnología:

- Computadoras o tabletas con acceso a simuladores o Excel.
- Software de contabilidad o plataformas interactivas.
- Documentos digitales con información contable.

### Sin tecnología:

- Cuadernos o hojas contables para registros manuales.
- Calculadoras y lápices.
- Tarjetas con escenarios empresariales.
- Pizarras y marcadores para visualización de resultados.



# 4-CARTAS DE RETOS CONTABLES

## DESCRIPCIÓN

La actividad "Cartas de retos contables" consiste en el uso de tarjetas con desafíos relacionados con la contabilidad y las finanzas. Los estudiantes deben resolver cada reto aplicando sus conocimientos en registros contables, estados financieros y otros conceptos clave. Esta estrategia promueve la agilidad mental, el trabajo en equipo y la toma de decisiones bajo presión.

## EJEMPLO DE CARTAS DE RETOS

1. **Cálculo de depreciación:** "Tu empresa ha adquirido un vehículo por \$20,000. Calcula la depreciación anual aplicando el método de línea recta para 5 años."
2. **Registro de una transacción:** "Una empresa vende mercadería por \$5,000 a crédito. Registra la transacción en el libro diario."
3. **Análisis de estados financieros:** "Tu empresa ha reportado un aumento en cuentas por cobrar. ¿Qué significa esto para la liquidez del negocio?"
4. **Errores contables:** "Un colega registró erróneamente un gasto como un activo. ¿Cómo lo corregirías?"
5. **Decisión financiera:** "Tu empresa tiene dos opciones: pagar una deuda con un descuento por pronto pago o invertir en publicidad. ¿Qué harías y por qué?"



**Kahoot!**



**QUIZIZZ**



  
Google Forms

# 4-CARTAS DE RETOS CONTABLES

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Estrategia digital (con tecnología)

- **Plataforma:** Se pueden usar Kahoot!, Quizizz, Google Forms, Genially, o aplicaciones de juegos de cartas virtuales.
- **Desarrollo:**
  - a. Se crean cartas digitales con preguntas y se asignan niveles de dificultad.
  - b. Los estudiantes responden las preguntas en la plataforma y ganan puntos por respuestas correctas.
  - c. Se establece un sistema de bonificación para promover la competencia y el aprendizaje.
  - d. Al final, se revisan las respuestas y se refuerzan los conceptos clave.

### Estrategia análoga (sin tecnología)

- **Escenario:** Se utilizan cartas físicas con preguntas escritas en papel o cartulina.
- **Desarrollo:**
  - a. Se dividen los estudiantes en equipos y cada uno toma una carta al azar.
  - b. Deben resolver el reto en un tiempo límite y justificar su respuesta.
  - c. El docente revisa la respuesta y otorga puntos según la precisión.
  - d. El equipo con más puntos al final gana la actividad.

## MATERIALES

### Con tecnología:

- Computadoras o tabletas con acceso a plataformas interactivas.
- Presentaciones digitales con preguntas contables.
- Aplicaciones de gamificación para la gestión de las cartas de retos.

### Sin tecnología:

- Cartas impresas con preguntas y desafíos contables.
- Reloj o cronómetro para controlar el tiempo.
- Pizarras y marcadores para la explicación de respuestas.
- Sistema de puntuación (fichas, puntos en una tabla, etc.).



# 5-GAMIFICACIÓN CON AVATARES Y NIVELES

## DESCRIPCIÓN

Esta estrategia gamificada transforma el aprendizaje contable en una experiencia más interactiva y personalizada, donde los estudiantes crean avatares que representan su progreso en la materia y avanzan a través de diferentes niveles al completar desafíos contables; cada nivel superado desbloquea nuevas habilidades, insignias o recompensas, incentivando la participación activa y la motivación.

## EJEMPLO DE ESTRUCTURA DE NIVELES

**Nivel 1:** Aprendiz Contable – Registro básico de transacciones.

**Nivel 2:** Analista Financiero – Elaboración de estados financieros.

**Nivel 3:** Supervisor de Costos – Cálculo de costos e inventarios.

**Nivel 4:** Gerente Financiero – Toma de decisiones estratégicas basadas en análisis contables.

**Nivel 5:** Director de Finanzas – Presentación de informes financieros y asesoría empresarial.



Google Classroom



Classcraft



# 5-GAMIFICACIÓN CON AVATARES Y NIVELES

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Estrategia digital (con tecnología)

- **Plataforma:** Se pueden utilizar herramientas como Classcraft, Kahoot!, Genially, Moodle, Google Classroom o aplicaciones especializadas en gamificación.
- **Desarrollo:**
  - a. Cada estudiante crea un avatar digital en la plataforma.
  - b. Se definen misiones contables que deben superar para avanzar de nivel.
  - c. Al completar desafíos, los estudiantes desbloquean habilidades y logros.
  - d. Se genera un ranking o tabla de progreso para motivar la competencia.

### Estrategia análoga (sin tecnología)

- **Escenario:** Se crean tarjetas o tableros físicos donde los estudiantes registran su progreso.
- **Desarrollo:**
  - a. Cada estudiante elige o dibuja un avatar en papel.
  - b. Se les asigna un nivel inicial y deben completar retos contables para avanzar.
  - c. Se utilizan tarjetas con desafíos contables para evaluar el progreso.
  - d. Los estudiantes reciben insignias o medallas impresas al completar cada nivel.

## MATERIALES

### Con tecnología:

- Computadoras, tabletas o celulares con acceso a plataformas de gamificación.
- Software o aplicaciones para la creación de avatares y gestión de niveles.
- Bases de datos con desafíos contables para cada nivel.

### Sin tecnología:

- Hojas impresas con avatares personalizables.
- Cartas o tarjetas con misiones contables.
- Tablero físico con niveles y ranking de progreso.
- Insignias o medallas de papel/cartón para premiar a los estudiantes.



# RECOMENDACIONES SOBRE LA EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

## DESPUÉS DE APLICAR LAS ESTRATEGIAS GAMIFICADAS

Para medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje, es fundamental utilizar instrumentos de evaluación que permitan recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y el impacto de la estrategia.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación formativa, es aquella que permite brindar retroalimentación del aprendizaje al estudiante.

Se recomienda aplicar cuestionarios, pruebas cortas o desafíos dentro del juego para evaluar el conocimiento adquirido en tiempo real.

Además de crear actividades de retroalimentación rápida dentro del juego para reforzar aprendizajes y corregir errores.

La combinación de evaluaciones cualitativas y cuantitativas permite obtener una visión más completa del aprendizaje de los estudiantes, por ejemplo:

- ◆ Rubras de evaluación específicas para valorar el logro del objetivo del aprendizaje, la participación en las dinámicas y desarrollo de habilidades
- ◆ Técnica de observación o diario de campo para registrar la participación, compromiso y dedicación de cada estudiante con el trabajo en clase.

### AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

La gamificación fomenta la individualidad del propio aprendizaje y el trabajo en equipo. Por lo tanto, se puede implementar actividades de autoevaluación y coevaluación, por ejemplo:

- ◆ Diarios reflexivos o bitácoras: Los estudiantes pueden registrar sus avances, dificultades y aprendizajes tras cada actividad gamificada.
- ◆ Escalas de autoevaluación: Cuestionarios donde los estudiantes valoran su desempeño en aspectos como comprensión, participación y esfuerzo.
- ◆ Matriz de coevaluación: Uso de fichas de evaluación donde los compañeros valoran la participación de cada integrante del grupo.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Consejo Mexicano de Normas de Información Financiera (CINIF) y Instituto Mexicano de Contadores Públicos (IMCP). (2023). Normas de Información Financiera (NIF) 2023. Instituto Mexicano de Contadores Públicos. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/lc/biblioutn/titulos/230103>

Contreras Espinosa, R. S., & Eguía, J. L. (2017). Repositorio MINEDU. Obtenido de Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>

Castro Bello, V. A., Pinto Ladino, J. E., & Siachoque Castillo, O. M. (2017). Revista Educación y Ciencia. Obtenido de Constructivismo social en la pedagogía: Para medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje, es fundamental utilizar instrumentos de evaluación que permitan recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y el impacto de la estrategia.

G., N. M. (16 de enero de 2025). Avanza uso de la gamificación. Obtenido de Finanzas &Tecnologías:Para medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje, es fundamental utilizar instrumentos de evaluación que permitan recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y el impacto de la estrategia.

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). REDALYC. Obtenido de Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, vol. 44, e173773, 2018.Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo: Para medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje, es fundamental utilizar instrumentos de evaluación que permitan recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y el impacto de la estrategia.



# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). REDALYC. Obtenido de Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, vol. 44, e173773, 2018. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo: [Para medir la efectividad de la gamificación en el aprendizaje, es fundamental utilizar instrumentos de evaluación que permitan recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y el impacto de la estrategia.](#)

OSTA RODRÍGUEZ, D. M., CERVANTES MORA, N., & PORRAS NAVARRO, A. (2022). PROPUESTA DE MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO. Alajuela. Obtenido de <https://repositorio.utn.ac.cr/server/api/core/bitstreams/831634ce-804d-4686-bb77-c9fc447a9586/content>

Rededuca. (2023). El constructivismo en educación . recuperado de [https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/constructivismo-en-educacion?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/constructivismo-en-educacion?utm_source=chatgpt.com)

Educación de Hipatia. (2024). La Teoría del Constructivismo en la Educación . recuperado de [https://www.hypatiaeducation.com/blog/56/la-teoria-del-constructivismo-en-la-educacion?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.hypatiaeducation.com/blog/56/la-teoria-del-constructivismo-en-la-educacion?utm_source=chatgpt.com)



## **CAPITULO VI**

## **6. Conclusiones y Recomendaciones**

Seguidamente se procede a emitir las conclusiones y recomendaciones de los hallazgos encontrados una vez realizado la recolección de la información y análisis de los datos con base en los objetivos trazados para lo cual se hace de suma importancia dar a conocer los puntos encontrados.

En primera línea se van a establecer las conclusiones a las cuales llegaron los investigadores sobre el área de estudio trazado en el presente proyecto, así como a los objetivos, variables e instrumentos aplicados a la población de estudio.

Posterior a esto se emitirán las recomendaciones que los investigadores consideran importante informar sobre algunas posibles incógnitas que se encontraron en el trabajo de investigación, además de realizar algunas propuestas de mejora sobre el trabajo presentado o algunas líneas de investigación que se puede ampliar a la hora de darle continuidad a la investigación realizada, así como posibles nuevas líneas de investigación que pudieran ser enriquecedoras para los nuevos investigadores que podrán ampliar el conocimiento sobre el tema propuesto.

## **6.1 Conclusiones**

Para el primer objetivo según los instrumentos aplicados se logra determinar que en el caso de los docentes no reconocen su propio dominio del tema o poseen puntos por mejorar en el tema de los estudios financieros, ya que la mayoría considera que no cuentan con el suficiente conocimiento actualizado o capacitaciones recientes para poder impartir las lecciones de la mejor manera sobre el tema.

Otro punto por mencionar es que los profesores consideran de suma importancia la actualización sobre estos temas y mantienen una buena disposición ante eventuales cambios que deban realizar sobre su planeación o estrategia de enseñanza, lo cual hace que los estudiantes mantengan una buena percepción sobre el manejo de las lecciones impartidas por los docentes y en el tema de los estudios financieros en sus respectivas especialidades

Para el segundo objetivo se determina que la influencia de la gamificación en la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de sus respectivas especialidades refleja una visión general positiva hacia su implementación en el ámbito educativo, ya que si bien es cierto se logra identificar que la mayor parte de los profesores poseen una idea del concepto de la gamificación, estos logran utilizar frecuentemente herramientas de gamificación durante las lecciones que imparten aunque desconocen que realmente es una estrategia o herramienta de gamificación.

También los docentes consideran en su totalidad que estas estrategias de gamificación son más efectivas al aplicarlas durante las lecciones y que mejora el conocimiento con sus estudiantes, así mismo también opinan que el utilizar esta

metodología más eficaz que las clases tradicionales y que pueden observar el cambio durante la aplicación en las lecciones por una mayor participación de los discentes.

Para el tercer objetivo se propone la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica con el fin de mejorar el estudio de los temas financieros en las sub áreas de empresa turística y gestión contable, como múltiples formas de hacer el aprendizaje más interactivo y práctico, utilizando diferentes actividades como: competencias, recursos prácticos, juegos de trivia, de mesa y metodología de jugar y aprender, lo que provocaría un aumento de interés en la clase por parte de los estudiantes al utilizar herramientas de gamificación, convirtiendo la misma en un instrumento eficaz para mejorar la enseñanza de estudios financieros.

Ahora bien, según los instrumentos aplicados los docentes utilizan enfoques multifacéticos para capturar diferentes aspectos del aprendizaje y el progreso de los estudiantes. Los profesores entrevistados siguen la evaluación tradicional sumativa que se implementa según los programas de estudio ya estandarizados por el MEP. Sin embargo, al menos 50% realiza evaluación formativa, lo que permite obtener mayor retroalimentación de aprendizaje para el estudiante y realizar actividades gamificadas para apoyar más la retención de la información vista al finalizar cada clase.

Se determina que a pesar de que los estudiantes se muestran muy motivados a involucrarse en las clases gamificadas, el nivel de participación no es equitativa al nivel de interés, por lo que se percibe que los profesores al no contar con una capacitación activa sobre el tema de gamificación utilizan las mismas actividades

durante el curso lectivo, esto sugeriría una oportunidad de innovación para los docentes y captar mayor participación de los estudiantes en el futuro.

Para el cuarto objetivo se determina que los elementos que deben considerarse en una propuesta pedagógica basada en la gamificación para mejorar la enseñanza de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad es una diversidad de enfoques que sugiere diferentes formas efectivas de integrar la gamificación como son: los tres momentos de la clase (inicio desarrollo y cierre), la modalidad, relación de las actividades con el contenido, materiales, equipo y la creación de una ruta de aprendizaje para cada lección, en la enseñanza de estudios financieros, considerando que se debe mantener una planificación previa a la clase, tomando en cuenta el contenido que se desarrollará para determinar qué tipo de actividades se pueden implementar de manera interactiva y dinámica.

Ahora bien, la mayoría de los docentes están de acuerdo en integrar en su planeación la gamificación en las lecciones de estudios financieros, mientras que una minoría no realizaría cambios en la misma.

Lo anterior quedaría evidenciado el interés de los profesores por mantenerse a la vanguardia en las nuevas metodologías y estrategias en la enseñanza, buscando una capacitación constante, nuevas herramientas, que le permita enseñar a sus estudiantes de una mejor forma y poder ser mejores profesionales.

Los educadores logran destacar que, con el uso de la gamificación, se pueden desarrollar varias habilidades muy importantes para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes. Mientras tanto, los estudiantes están conscientes que necesitan estas habilidades para su futuro identificándose la mayoría de ellos,

que consideran que desarrollar este tipo de habilidades es útil para sus vidas, por lo cual se hace necesario incorporar dentro de la propuesta estrategias que desarrolle tanto las habilidades blandas, así como la retroalimentación de las actividades para su mejora.

### ***6.1.1. Conclusión General***

En términos generales sobre el objetivo general realizado se puede mencionar que la parte de la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad se viene realizando de una manera muy estructurada y alineada con los planes de estudios establecidos por el MEP. Sin embargo, se logran identificar serias limitaciones que los profesores enfrentan cuando imparten sus clases, por ejemplo, tienen poco conocimiento sobre temas como la gamificación, varía según la disponibilidad de recursos que contiene una especialidad en relación con la otra, nivel de capacitación de los docentes que reciben por parte del MEP.

Sim embargo es importante mencionar que aun con todas esas limitaciones se logra percibir por parte de los docentes y estudiantes una buena opinión sobre el desarrollo de las clases realizadas, ya que, aunque no posean un buen conocimiento sobre estrategia de gamificación, estos utilizan algunas estrategias de manera frecuente.

Por otra parte, los estudiantes mantienen una buena opinión sobre los profesores con las metodologías aplicadas, pero consideran que las clases se vuelven más interesantes cuando utilizan estrategias de mediación pedagógicas orientadas hacia la gamificación.

## **6.2 Recomendaciones**

A continuación, se desprende las recomendaciones encontradas en el presente trabajo de investigación y relacionados a cada objetivo trazado:

Se recomienda a la parte de la administración del colegio buscar capacitaciones emitidas por el Ministerio de Educación Pública u otras entidades en temas relacionados con los estudios financieros para generar nuevas estrategias pedagógicas. Dichos servicios se sugieren que estén estructuradas en una modalidad de taller, que cuente con casos prácticos, así como guías de implementación que le sirva al docente para mejorar sus conocimientos y mantener actualizado para mejorar su desempeño profesional.

Como segunda recomendación se sugiere al área administrativa del colegio, incentivar la búsqueda de mejora continua en sus docentes para fortalecer y mantener actualizadas las estrategias y herramientas de enseñanza, manteniéndose al día con las tendencias educativas, como lo es actualmente la gamificación, permitiendo a los profesores mejorar su mediación pedagógica y obtener un buen abordaje en las clases que imparten con sus estudiantes.

Como tercer punto se propone la creación o actualización de un plan de capacitación continua para los docentes en el uso de estrategias innovadoras de gamificación en la enseñanza de estudios financieros. Este plan debe incluir la diversificación de actividades gamificadas, incorporando nuevas dinámicas y herramientas digitales que permitan mantener el interés y la participación equitativa de los estudiantes. Asimismo, se sugiere integrar estrategias de evaluación formativa dentro de la gamificación, facilitando una retroalimentación efectiva que refuerce el aprendizaje y la retención de conocimientos. Supremamente, se

recomienda establecer un repositorio de recursos gamificadas que los docentes puedan actualizar y compartir, para fomentar la innovación pedagógica y la mejora constante.

Como último punto es importante que los docentes consideren dentro de su planeación la aplicación de los nuevos conocimientos adquiridos a través de los talleres o capacitaciones realizadas, además de la propuesta elaborada por los investigadores para aplicada en su mediación pedagógica como una estrategia de gamificación, esto con el fin de contar con nuevas herramientas integrando diferentes métodos de gamificación, como juegos de rol, simulaciones financieras, y desafíos interactivos, que pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Además, es importante contar con una planificación de las actividades de gamificación antes de la clase, asegurándose de que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y el contenido del curso.

## 7. Referencias Bibliográficas

- Acebrón Ortega, M. d., Román Ruiz, J., Hernández Martínez, J. C., & Meseguer Galán, P. (2024). *Técnica Contable*. Macmillan Iberia, S.A. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/lc/biblioutn/titulos/267632>
- Acero Quilumbaquín, E. C., & Duque Romero, M. V. (2022). *Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza*. Obtenido de ISSN. 1815-7696 RNPS 2057 -- MENDIVE Vol. 20 No. 4 (octubre-diciembre): <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1099.pdf>
- Aguilera Terrats, J. R., Castillo Rosas, A., & García Sánchez, J. (2007). *PERCEPCIÓN DE LOS ROLES DOCENTE-ESTUDIANTE: problema que influye en la calidad de la enseñanza*. Obtenido de Redalyc. Innovación Educativa, vol. 7, núm. 38,: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421217004>
- Ambrosy Velarde, I. L. (s.f.). Entrevista al Dr. Juan Martín López-Calva. El bien común, horizonte orientador para una educación e investigación educativa transformadora. *Universidad Rafael Landívar, Guatemala*, 1-24. doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2023.53.1.539>
- Ampuero Ramírez, N. (2022). *Redalyc*. Obtenido de Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos: <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/>
- Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J., & Anchundia, Z. (2018). *Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732755>

- ÁVALOS-DE LA CRUZ, D. A., CARRILLO-VARGAS, A. I., & JUÁREZ-SÁNCHEZ, J. P. (2021). *Redalyc*. Obtenido de Turismo Rural y Turismo de Naturaleza en la Región de las Grandes Montañas de Veracruz: <https://www.redalyc.org/journal/4735/473569971003/>
- Ayala Esquivel, D., & Gutiérrez Huamaní, O. (2020). *Redalyc*. Obtenido de El proceso enseñanza – aprendizaje – evaluación (PEAE) una didáctica universitaria: <https://www.redalyc.org/journal/5709/570965027019/>
- Bautista C., N. P. (2021). *Proceso de la investigación cualitativa Epistemología, Metodología y Aplicaciones*. Colombia: El Manual Moderno (Colombia) S.A.S. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/219449>
- Brossard Grenot , A. (2021). *Redalyc*. Obtenido de Procedimiento de análisis económico-financiero para tomar decisiones en la gestión administrativa: <https://www.redalyc.org/journal/1815/181569023003/>
- Callejo Fernández, G. (2019). *Redalyc*. Obtenido de INTERNET COMO MODO DE ADMINISTRACIÓN DE ENCUESTAS: <https://www.redalyc.org/journal/2971/297171312009/>
- Calvo Langarica, C. (2019). *Análisis e Interpretación de Estados Financieros*. México, D.F.: Publicaciones Administrativas Contables Jurídicas S.A. de C.V. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/40674>
- Carrillo, M. V. (2021). *Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje*. Obtenido de Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8>

- Castro Bello, V. A., Pinto Ladino, J. E., & Siachoque Castillo, O. M. (2017). *Revista Educación y Ciencia*. Obtenido de Constructivismo social en la pedagogía: [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/10042/8540](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10042/8540)
- Chiriboga-Mendoza, F. R., Paredes-Rodríguez, B. F., & Zambrano-Pilay, E. C. (2022). *Redalyc*. Obtenido de TURISMO RURAL Y DESARROLLO PRODUCTIVO: <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872166001/>
- Consejo Mexicano de Normas de Información Financiera (CINIF) y Instituto Mexicano de Contadores Públicos (IMCP). (2023). *Normas de Información Financiera (NIF) 2023*. Instituto Mexicano de Contadores Públicos. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/lc/biblioutn/titulos/230103>
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Repositorio MINEDU*. Obtenido de Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>
- Contreras Espinosa, R., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Obtenido de <http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>
- Crespo Ávila, H. S., & Chumaña Suquillo, J. V. (2021). Propuesta pedagógica de proyectos interdisciplinarios para incrementar el desarrollo cognitivo. *MENDIVE REVISTA DE EDUCACIÓN*, 1203-1215. Obtenido de <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2546>

- Domínguez de la Rosa, L., & Millán Franco, M. (2021). *LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL USO DE LAS TICS: PROPUESTAS DIDÁCTICAS*. Madrid, España: DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61-28015. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/207330>
- Duana Avila, D., & Hernández Mendoza, S. (2020). *Repositorio UAEH*. Obtenido de Técnicas e instrumentos de recolección de datos: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019>
- Durán Chinchilla, C. M., García Quintero, C. L., & Rosado Gómez, A. A. (2020). *EL ROL DOCENTE Y ESTUDIANTE EN LA ERA DIGITAL*. Obtenido de REVISTA BOLETÍN REDIPE 10 (2): 287-294: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213/1119>
- Espinosa Sepúlveda, A. R., Garín Contreras, A. L., & Martínez Riquelme, P. C. (2023). *Redalyc*. Obtenido de De la agricultura tradicional al turismo rural: Carahue, Chile: <https://www.redalyc.org/journal/845/84575467006/>
- Fernández Fernández, A., & Fernández Portela, J. (2018). *PAISAJES Y TURISMO*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/187715>
- Garzón Agudelo, D. M., Sarmiento Rojas, J. A., & Gutiérrez Junco, Ó. J. (2019). *Formulación y Evaluación de Proyectos de Ingeniería*. Tunca, Boyacá: UPTC. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/135291>
- Gedda Muñoz, R., & Guerrero Azócar, R. (2021). *Redalyc*. Obtenido de El Currículum educacional como campo epistemológico de la Educación: su

construcción mediante investigación en el aula:

<https://www.redalyc.org/journal/447/44767330019/>

Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente.

*Redalyc.org*, 1-29. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>

Gómez Sanz, B. (2020). *Gamificación y juegos serios Curso Práctico*. Madrid,

España: RA-MA Editorial. Obtenido de

<https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/222716>

González Fernández, R., López Gómez, E., & Cacheiro González, M. L. (2022).

*Procesos de enseñanza aprendizaje en educación infantil*. Madrid, España:

Narcea S.A.

Gorjón Gómez, F. (2020). La mediación como política de bienestar. *Redalyc.org*, 1-

23. doi:<https://doi.org/10.29105/pgc6.12-4>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020).

*Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. Obtenido de EDITORIAL: Saberes

del Conocimiento REVISTA: RECIMUNDO ISSN: 2588-073X:

<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Hernández Infante, R. C., & Infante Miranda, M. E. (2017). *Redalyc*. Obtenido de

Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564677245010>

Hernández Mendoza, S. L., & Avila, D. D. (2020). *Técnicas e instrumentos de*

*recolección de datos*. Obtenido de Boletín Científico de las Ciencias

Económico Administrativas del ICEA Publicación semestral, Vol.9, No.

17(2020) 51-53:

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/767>

8

León Abarca, R. M., & Reyes Vargas, M. V. (2020). *Revista Científica ECOCIENCIA*.

Obtenido de PERCEPCIÓN DE ACTORES LOCALES RESPECTO AL  
TURISMO RURAL COMO ESTRATEGIA DE DESARROLLO. CASO  
PARROQUIA MALACATOS, ECUADOR.:

<https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/342/254>

Ley Leyva, N. V. (2022). El papel del docente de educación básica en el contexto

actual. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 3(1), 27-37.

doi:<https://doi.org/10.51247/pdlc.v3i1.308>

Ligarreto Feo, R. E. (2020). Mediación tecnológica de la enseñanza: Entre

artefactos, modelos y rol docente. *Redalyc.org*, 1-21.

doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42999>

Londoño Giraldo, E. P., Roldán López, N. D., & Puerta Gil, C. A. (2023). Reflexiones

sobre la articulación de enfoques pedagógicos y mediaciones pedagógicas  
en educación universitaria virtual. *Redalyc.org*, 1-34.

doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n69a11>

López Calva, J. M. (2023). El sentido de la educación: dos tendencias y una apuesta

humanista hacia un Antropoceno positivo. *Redalyc.org*, 1-37.

doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2024.54.1.607>

Martí Parreño, J., Queiro Ameijeiras, C. M., & Seguí Mas, E. (2024). *Determinantes*

*de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo*

*empírico.* Obtenido de REDALYC:

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331479376011/>

Mejía Ayavaca, J. M., Garzón Montealegre, V. J., Barrazuela Unda, S. A., & Cervantes Alava, A. R. (2021). Análisis financiero de la Asociación de Agricultores 3 de Julio, cantón El Guabo, provincia de El Oro, en el período 2017-2019. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 40-48. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778109006>

Ministerio de Educación Pública. (Octubre de 2010). *Ministerio de Educación Pública*. Obtenido de Ministerio de Educación Pública: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/turismo-rural-11.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2016). *Caja de herramientas MEP*. Obtenido de Caja de herramientas MEP: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/page/adjuntos/politicaeducativa.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (16 de julio de 2020). *Ministerio de Educación Pública*. Obtenido de Ministerio de Educación Pública: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/cont-a-10.pdf>

Modelo Educativo del eLearn Center. (2015). *HERRAMIENTAS Y RECURSOS DE APRENDIZAJE-Definición y clasificación-Guía para el profesorado*. Barcelona, España: eLearn Center. Obtenido de [https://www.uoc.edu/portal/\\_resources/ES/documents/elearncenter/guias\\_modelo\\_educativo/Guia\\_herramientas\\_y\\_recursos\\_ES.pdf](https://www.uoc.edu/portal/_resources/ES/documents/elearncenter/guias_modelo_educativo/Guia_herramientas_y_recursos_ES.pdf)

- Monroy Mejía, M. d., & Nava Sanchezllanes, N. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Lapislázuli, ediciones.
- Navarro-Mateos, C., & Pérez-López, I. J. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*. . Obtenido de Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (59), e1414: [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: El juego como inspiración*. Rambla del Poblenou, Rambla del Poblenou, Barcelona: UOC. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/59152>
- Ordiz Carpintero, T. (2017). *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*. Vol. 3, Nº 2 (edición especial), pp. 397-403. ISSN: 0719-6202. Obtenido de GAMIFICACIÓN: LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS: <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.755>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *REDALYC*. Obtenido de Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, vol. 44, e173773, 2018.Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/298/29858802073/29858802073.pdf>
- Parra, E., & Torres, M. (2018). *Redalyc. Educación artística: revista de investigación*. Obtenido de La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971508011>
- Peña Martínez , M., Rodríguez Garay , C., & Vega Alemán, G. (2020). *Estrategias de mediación pedagógica lúdica innovadora para un aprendizaje significativo, en los aprendientes de Turismo, Liceo Académico de Cuajiniquil, Circuito*

*Escolar 01, Dirección Regional de Educación de Liberia, durante el año 2020.*

Liberia: Universidad Técnica Nacional. Obtenido de <https://repositorio.utn.ac.cr/bitstream/handle/20.500.13077/480/ESTRATEGIAS%20DE%20MEDIACION%20PEDAGOGICA%20LUDICA%20INNOVADORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez Chávez, J., & Fol Olguín, R. (2023). *Contabilidad electrónica y su envío a través del Portal del SAT*. Ciudad de México: Tax Editores Unidos, S.A. de C.V. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/228841>

Pérez Van Leenden, M. (2019). *La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico (2003-2017)*. Obtenido de REDALYC: <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624012/281060624012.pdf>

Perez, L., Perez, R., & Seca, M. V. (2020). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Buenos Aires-República Argentina: Maipue. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/138497>

Polanco, Y. J., Santos, P., & de la Cruz, G. A. (2020). *Análisis financiero para la toma de decisiones*. República Dominicana: Ediciones UAPA. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/175882>

Ponce, J. M. (2021). *Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>

Quirós Acuña, M., & Segura, M. A. (2020). *Redalyc*. Obtenido de El principio de formas de implicación y motivación del diseño universal para el aprendizaje con una mirada a la política curricular de Costa Rica. Ensayo Revista

Educación, vol. 44, núm. 2.: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00680.pdf>

Quirumbay González, J. D. (2021). *Línea de restauración, estudio financiero. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias Administrativas. 23p.* Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/5713/1/UPSE-TDT-2021-0033.pdf>

Rivera Alfaro, R. (2022). La crisis en educación y su subsunción al mundo del trabajo en Costa. *Revista Electrónica Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 1-11. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/25339/La%2bcrisis%2ben%2beducacion...%2bRonald%2bRivera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rizo Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual.* Obtenido de Revista Multi-Ensayos: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>

Rojas, N. G. (2023). *Metodología de la investigación para anteproyectos.* República Dominicana: Ediciones UAPA. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/229656>

Romero Morales , S., Rodríguez Rosales , N., & López Navarro , J. O. (2019). *PROPUESTA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZAAPRENDIZAJE MEDIANTE EL USO DE TICS, QUE FOMENTE LA MEDIACIÓN.* Obtenido de <https://repositorio.utn.ac.cr/bitstream/handle/20.500.13077/387/Propuesta%20fortalecimiento%20proceso%20ense%c3%b1anzaaprendizaje.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). *ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE*. Obtenido de REVISTA SEMESTRAL. ISSN: 2550-6749: <https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/56/48>
- Toruño Arguedas, C. (2020). *El currículum en el contexto costarricense: propuesta de definiciones para su conceptualización*. Obtenido de Revista Ensayos Pedagógicos Vol. XV, N.º 1.: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/13776/19294>
- UNESCO. (2016). *Qué hace a un currículo de calidad*. Obtenido de Reflexiones en progreso N°2 sobre Cuestiones fundamentales y actuales del currículo y el aprendizaje: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975_spa)
- Vargas Muñoz, N., & Orozco Castro, C. (2020). Mediación pedagógica y evaluación: Una mirada desde un modelo de marco abierto en educación inicial. *Redalyc.org*, 1-36. doi:10.15517/aie.v20i3.43672
- Villarreal Montoya, C., Villalobos Cordero, A. L., & Villanueva Barbarán, R. (2020). Orientando para facilitar el cambio en las familias: Un modelo de intervención. *Redalyc.org*, 1-38. doi:<https://doi.org/10.15359/ree.24-2.9>
- Vite Rangel, V. T. (2016). *Contabilidad General*. México: UNID. Obtenido de <https://elibro.utn.elogim.com/es/ereader/biblioutn/41179>

## 8. Anexos

### 8.1 Cronograma del Plan de Trabajo

| Actividades   | Responsables       | III Cuatrimestre<br>(Sep-Dic 2023) | I Cuatrimestre<br>(Ene-May 2024) | II Cuatrimestre<br>(May-Sep 2024) | III Cuatrimestre<br>(Sep-Dic 2024) | I Cuatrimestre<br>(Ene-May 2025) |
|---|--------------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| Entrega del anteproyecto a dirección de carrera                                   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Devolución del anteproyecto por parte de la comisión                              | Comisión           |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Realización de correcciones y devolución del anteproyecto                         | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Entrega del anteproyecto a la dirección de carrera para ser enviado a la comisión | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Aprobación del anteproyecto   | Comisión           |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Reunión con el tutor para informar la aprobación del TFG y planificación          | Estudiantes, tutor |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Redacción del I capítulo  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Redacción del II capítulo   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Redacción del III capítulo  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Envío del avance para la revisión al tutor  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Devolución del TFG por parte del Tutor  | Tutor              |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Realización de correcciones y devolución al tutor                                 | Estudiantes, Tutor |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Elaboración de instrumentos   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Revisión de instrumentos y documento al tutor                                     | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Correcciones para aval de aplicación de instrumentos                              | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Aplicación de prueba para validación de los instrumentos                          | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Aplicación de los instrumentos  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Redacción del IV capítulo   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Redacción del V capítulo  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Revisión por tutor y lectores   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Correcciones al documento de TFG  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Revisión filológica   | Filólogo           |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Entrega del documento final   | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |
| Presentación y defensa del TFG  | Estudiantes        |                                    |                                  |                                   |                                    |                                  |

## 8.2 Matriz Resumen de la Investigación

### Título de la investigación:

Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.

### Problema de investigación (Pregunta central):

¿Cómo se lleva a cabo la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, específicamente en las subáreas de empresa turística y gestión contable, en el nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre de 2024?

### Objetivo General:

Reconstruir la mediación pedagógica de los docentes en el desarrollo del tema de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística y gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre del 2024, con el fin de sustentar una propuesta pedagógica basada en la gamificación.

| Preguntas de investigación   | Objetivos específicos   | Variable del estudio                    | Definición operacional   | Técnica de investigación | Instrumentos de investigación      |
|--|---|---|--|--------------------------|------------------------------------|
| ¿Cómo perciben los docentes y estudiantes la importancia de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad del décimo grado? | Describir la importancia de los estudios financieros de las especialidades de Contabilidad y Turismo Rural, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024. | Importancia de los estudios financieros | Para efectos de la operacionalización de la variable se trabajó con las siguientes dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio del tema de los estudios financieros por parte del docente.</li> <li>• Uso de los estudios financieros en la subárea de la especialidad técnica.</li> <li>• Destrezas de los estudiantes para interpretar o analizar los estudios financieros.</li> </ul> Como también se trabajará con los siguientes indicadores: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número capacitaciones que los docentes han recibido en temas financieros en los últimos dos años.</li> <li>• Frecuencia con la que los docentes integran estudios financieros en las actividades o proyectos específicos de la subárea técnica.</li> <li>• Autoevaluación de los estudiantes para analizar datos financieros y tomar decisiones basadas en esos análisis.</li> </ul> | Entrevista<br>Encuesta   | Guía de entrevista<br>Cuestionario |

| Preguntas de investigación   | Objetivos específicos  | Variable del estudio                                      | Definición operacional  | Técnica de investigación | Instrumentos de investigación |
|--|--|---|---|--------------------------|-------------------------------|
| ¿De qué manera influye la gamificación en la mediación pedagógica de los docentes en los estudios financieros de las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad? | Interpretar el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicada en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024. | El rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje | <p>Para el abordaje operacional se procede a subdividir en las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio o conocimiento del concepto de la gamificación.</li> <li>• Experiencias de uso de la gamificación</li> <li>• Limitaciones de la gamificación.</li> </ul> <p>A su vez se trabajó con los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de familiaridad de los docentes con herramientas digitales que apoyan la gamificación.</li> <li>• Grado de implementación y adaptación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• Principales dificultades identificadas por los docentes al implementar la gamificación</li> </ul> | Entrevista               | Guía de entrevista            |

| Preguntas de investigación  | Objetivos específicos  | Variable del estudio                                | Definición operacional  | Técnica de investigación | Instrumentos de investigación      |
|---|--|---|---|--------------------------|------------------------------------|
| ¿Cómo puede proponerse la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica para mejorar el estudio de los temas financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística y gestión contable, en el nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer durante el I semestre 2024? | Proponer el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica enfocado en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024 | La gamificación aplicada en la mediación pedagógica | Para el abordaje operacional se procede a subdividir en las siguientes dimensiones:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Influencia de la gamificación en el aula.</li> <li>• Desarrollo de competencias en los aprendientes.</li> <li>• Retroalimentación inmediata.</li> </ul> A su vez se trabajó con los siguientes indicadores:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de estrategias gamificadas para el desarrollo de competencias específicas.</li> <li>• Incentivo de la creatividad y razonamiento lógico.</li> <li>• Mejoramiento en la resolución de problemas.</li> </ul> | Entrevista<br>Encuesta   | Guía de entrevista<br>Cuestionario |

| Preguntas de investigación   | Objetivos específicos   | Variable del estudio                              | Definición operacional   | Técnica de investigación | Instrumentos de investigación      |
|--|---|---|--|--------------------------|------------------------------------|
| ¿Qué elementos deben considerarse en una propuesta pedagógica basada en la gamificación para mejorar la enseñanza de los estudios financieros en las especialidades de Turismo Rural y Contabilidad? | Elaborar una propuesta pedagógica para abordar la gamificación como herramienta de aprendizaje en el tema de estudios financieros para los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024. | Propuesta pedagógica para abordar la gamificación | Para efectos de la operacionalización de la variable se trabajó con las siguientes dimensiones:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto diseño de contenido</li> <li>• Tipos de estrategias de gamificación</li> <li>• Factibilidad de la implementación de la gamificación</li> <li>• Impacto del aprendizaje.</li> </ul> Como también se trabajó con los siguientes indicadores:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de actividades gamificadas detalladas</li> <li>• Métodos de evaluación y retroalimentación.</li> <li>• Posibles desafíos y soluciones propuestas.</li> <li>• Percepción de los estudiantes y docentes sobre la gamificación.</li> </ul> | Entrevista<br>Encuesta   | Guía de entrevista<br>Cuestionario |

### 8.3 Matriz de Resumen de Variables

| Objetivo específico   | Variable   | Definición operacional   | Técnica  | Instrumento  | Preguntas  |
|---|--|--|--|--|--|
| Describir la importancia de los estudios financieros de las especialidades de Contabilidad y Turismo Rural, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024. | <ul style="list-style-type: none"> <li>Importancia de los estudios financieros</li> </ul>  | <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dominio del tema de los estudios financieros por parte del docente.</li> <li>Uso de los estudios financieros en la subárea de la especialidad técnica.</li> <li>Destrezas de los estudiantes para interpretar o analizar los estudios financieros.</li> </ul> <p><b>Indicadores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Número capacitaciones que los docentes han recibido en temas financieros en los últimos dos años.</li> <li>Frecuencia con la que los docentes integran estudios financieros en las actividades o proyectos específicos de la subárea técnica.</li> <li>Autoevaluación de los estudiantes para analizar datos financieros y tomar decisiones basadas en esos análisis.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrevista</li> <li>Encuesta</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guía de entrevista</li> <li>Cuestionario</li> </ul> | <p>Preguntas formuladas en la entrevista dirigida al docente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo evalúa su dominio sobre los temas financieros aplicados a la subárea de gestión contable en la especialidad técnica que imparte?</li> <li>¿En qué medida considera que la formación financiera recibida le ha permitido integrar adecuadamente estos conceptos en sus clases?</li> <li>¿Con qué frecuencia incluye actividades relacionadas con estudios financieros en sus proyectos o lecciones en la subárea técnica?</li> <li>¿Podría mencionar un ejemplo concreto de una actividad o proyecto en el que haya utilizado estudios financieros?</li> <li>¿Cómo evalúa las capacidades de los estudiantes para analizar datos financieros y así tomar decisiones basadas en esos análisis?</li> <li>¿Qué estrategias utiliza para reforzar las destrezas de los estudiantes en la interpretación de datos financieros?</li> </ol> <p>Preguntas formuladas en la encuesta dirigida los estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera considera que el docente le facilita a usted como estudiante la comprensión de los temas financieros aplicados a la subárea de gestión contable o Empresa turística?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Muy claro</li> <li>Claro</li> <li>Poco claro</li> <li>Nada claro</li> </ol> </li> <li>¿Cómo evaluaría el conocimiento que demuestra el docente sobre los temas financieros abordados en clase?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Muy buena</li> <li>Buena</li> <li>Regular</li> <li>Mala</li> </ol> </li> <li>¿Con qué frecuencia utiliza el docente ejemplos prácticos de estudios financieros en los proyectos o actividades de la clase?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Siempre</li> <li>Frecuentemente</li> <li>Ocasionalmente</li> <li>Nunca</li> </ol> </li> <li>¿Considera que los ejemplos prácticos le han ayudado a comprender mejor los temas de estudios financieros en la subárea de gestión contable o Empresa turística?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Totalmente de acuerdo</li> <li>De acuerdo</li> <li>En desacuerdo</li> <li>Totalmente en desacuerdo</li> </ol> </li> <li>¿Cómo evaluaría su capacidad para analizar y tomar decisiones basadas en datos financieros?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Muy buena</li> <li>Buena</li> <li>Regular</li> <li>Mala</li> </ol> </li> <li>¿En qué medida considera usted que ha mejorado su capacidad para interpretar estudios financieros al finalizar este curso?           <ol style="list-style-type: none"> <li>Mucho</li> <li>Algo</li> <li>Poco</li> <li>Nada</li> </ol> </li> </ol> |
| Interpretar el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicada en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje por parte del docente.</li> </ul> | <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dominio o conocimiento del concepto de la gamificación.</li> <li>Experiencias de uso de la gamificación</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrevista</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guía de entrevista</li> </ul>                       | <p>Preguntas formuladas en la entrevista dirigida al docente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Qué entiende por "gamificación" en el contexto educativo?</li> <li>¿Qué tan familiarizado/a está con las herramientas y estrategias de gamificación aplicadas en la enseñanza de estudios financieros?</li> </ol>  |

Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.

- Limitaciones de la gamificación
- Indicadores:**
- Nivel de familiaridad de los docentes con herramientas digitales que apoyan la gamificación.
- Grado de implementación y adaptación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Principales dificultades identificadas por los docentes al implementar la gamificación.

9. ¿Utiliza herramientas de gamificación en sus lecciones de estudios financieros? ¿Con qué frecuencia lo hace?
10. ¿Considera que la gamificación pueda facilitar el aprendizaje de conceptos financieros en comparación con otros métodos tradicionales? ¿Por qué?
11. ¿Considera que existen limitaciones que dificulten el uso de la gamificación? Si es así, ¿Cuáles serían?
12. En su experiencia, ¿Cómo cree que se podrían superar estas limitaciones para mejorar la implementación de la gamificación en el futuro?

Proponer el rol de la gamificación como herramienta de aprendizaje en la mediación pedagógica enfocado en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024

- La gamificación aplicada en la mediación pedagógica

- Dimensiones:**
- Estrategias de gamificación aplicadas en los estudios financieros
  - Impacto de la gamificación en el aprendizaje de temas financieros
  - Participación y Motivación de los discentes en actividades gamificadas sobre finanzas
- Indicadores:**
- Frecuencia con la que los docentes aplican dinámicas de gamificación en las clases relacionadas con la gestión contable y la empresa turística.
  - Percepción de los estudiantes sobre la utilidad de la gamificación para comprender y aplicar conocimientos financieros.
  - Porcentaje de estudiantes que muestran mayor motivación e interés

- Entrevista
- Encuesta
- Guía de entrevista
- Cuestionario

Preguntas formuladas en la entrevista dirigida al docente:

13. ¿Qué tipos de estrategias de gamificación implementaría en el tema de estudios financieros?
14. ¿Qué métodos de evaluación usaría para medir el éxito de las estrategias de gamificación en sus clases?

Preguntas formuladas en la encuesta dirigida los estudiantes:

7. ¿Usted cree que si el docente aplicara una herramienta de gamificación pueda aumentar su interés por los temas financieros en una clase?
  - a) Sí
  - b) No
8. ¿Cree que la gamificación le ayude a mejorar su rendimiento académico en los estudios financieros?
  - a) Sí
  - b) No

en las actividades financieras gamificadas en comparación con clases tradicionales.

9. ¿Considera que las actividades gamificadas lo puedan motivar más a participar que las clases tradicionales?
  - a) Sí, mucho
  - b) Sí, algo
  - c) No, es igual
  - d) No, prefiero las clases tradicionales
10. ¿Cómo calificaría su nivel de participación en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales?
  - a) Mucho más participativo
  - b) Algo más participativo
  - c) Igual
  - d) Menos participativo

Elaborar una propuesta pedagógica para abordar la gamificación como herramienta de aprendizaje en el tema de estudios financieros para los docentes de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad, en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.

- Propuesta pedagógica para abordar la gamificación

- Dimensiones:**
- Adaptación de la gamificación al currículo educativo
  - Influencia de la gamificación en el aula.
  - Desarrollo de competencias en los aprendientes
- Indicadores:**
- Grado de alineación de las actividades gamificadas con los objetivos de aprendizaje del currículo de estudios financieros.
  - Nivel de motivación esperado de los estudiantes a la hora de las lecciones gamificadas, medido a través de encuestas de satisfacción.
  - Nivel de desarrollo de habilidades blandas esperado a la

- Entrevista
- Encuesta
- Guía de entrevista
- Cuestionario

Preguntas formuladas en la entrevista dirigida al docente:

15. ¿Cómo adaptaría usted las estrategias de gamificación para cumplir con los requerimientos curriculares?
16. ¿Qué cambios haría en su planificación docente para integrar la gamificación en las lecciones de estudios financieros?
17. ¿Qué nivel de motivación esperaría ver en sus estudiantes si se implementan lecciones gamificadas en comparación con las clases tradicionales?
18. ¿Qué mecanismos utilizaría para medir la satisfacción o motivación de los estudiantes tras realizar actividades gamificadas?
19. ¿Cómo cree usted que la gamificación podría mejorar la capacidad de los estudiantes para la toma de decisiones financieras o resolver problemas complejos?
20. ¿Qué habilidades blandas considera que se pueden desarrollar más a través de la gamificación en los estudios financieros?

hora de implementar las actividades gamificadas.

Preguntas formuladas en la encuesta dirigida los estudiantes:

11. ¿Cree que las actividades gamificadas le ayudarían a entender mejor los temas financieros?
  - a) Sí, mucho
  - b) Sí, algo
  - c) No
  - d) No lo sé
12. ¿Consideraría que las actividades gamificadas puedan estar relacionadas con los objetivos de aprendizaje de las clases?
  - a) Sí
  - b) No
13. ¿Cómo calificaría su nivel de motivación durante las lecciones que incluyen actividades gamificadas?
  - a) Muy motivado
  - b) Algo motivado
  - c) Poco motivado
  - d) Nada motivado
14. ¿Considera que las actividades gamificadas hacen las lecciones más dinámicas y entretenidas?
  - a) Sí, mucho
  - b) Sí, algo
  - c) No
  - d) No lo sé
15. ¿Cree que las actividades gamificadas le ayudaría a mejorar sus habilidades como la toma de decisiones o la resolución de problemas?
  - a) Sí, mucho
  - b) Sí, algo
  - c) No
  - d) Nada motivador
16. ¿Qué tan útiles le parecen las actividades gamificadas para desarrollar habilidades blandas, por ejemplo, el trabajo en equipo o la comunicación?
  - a) Muy útiles
  - b) Bastante útiles
  - c) Algo útiles
  - d) No útiles

## 8.4 Infografía sobre la Mediación Pedagógica y Gamificación para los Docentes



Elaborado por:  
Hernández Loria María Jimena  
Salazar Martínez Sonny  
Vega Carvajal Sheily María



# Mediación Pedagógica y Gamificación

01

## ¿Qué es la mediación pedagógica?



Es un enfoque educativo donde el docente actúa como guía y facilitador para que los estudiantes construyan su propio conocimiento de forma activa, promoviendo un aprendizaje significativo mediante la interacción y el diálogo.

02

## Rol del Docente en la Mediación Pedagógica

- Facilitador: orienta a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, en lugar de ser solo transmisor de información.
- Promotor del aprendizaje activo: Diseña actividades y dinámicas que estimulen la participación, colaboración y el pensamiento crítico.
- Evaluador y orientador: Proporciona retroalimentación constante para mejorar el aprendizaje y adaptar estrategias pedagógicas.

03

## Técnicas y Estrategias de Mediación Pedagógica

- Uso de preguntas abiertas: Fomenta el debate y la reflexión crítica.
- Trabajo colaborativo: Promueve el aprendizaje en equipo y la interacción entre pares.
- Gamificación: Utiliza elementos de juego en el proceso educativo para motivar y captar el interés de los estudiantes.
- Resolución de problemas: Plantea retos o problemas reales que deben resolver, desarrollando su creatividad y lógica.



04

## ¿Qué es la Gamificación?

Es el uso de elementos de juego (puntos, desafíos, recompensas) en contextos no lúdicos, convierte actividades cotidianas en experiencias más interesantes además, facilita que los estudiantes participen de manera dinámica y construyan su propio conocimiento.

05

## Beneficios de la Gamificación en el Aula

- Aprender a través del juego facilita la comprensión y retención de los conceptos.
- Fomenta el trabajo en equipo y promueve la interacción.
- Los retos gamificados enseñan a los estudiantes a analizar y resolver problemas de manera creativa y lógica.

06

## Estrategias de Gamificación en la Educación

- Juegos de rol: Los estudiantes adoptan roles específicos para resolver situaciones prácticas.
- Proyectos de niveles progresivos: Las tareas se organizan en niveles que los estudiantes completan para avanzar.
- Uso de aplicaciones y plataformas educativas: Herramientas digitales con funciones gamificadas (como Kahoot o Classcraft) que ofrecen puntos, premios y misiones.
- Sistemas de recompensas: Incentivos como puntos y medallas por logros específicos.

## 8.5 Video Informativo sobre la Gamificación y los Estudios Financieros para los Estudiantes



Código QR del video:



## 8.6 Cartas de Revisión de Instrumentos de Investigación

Todas las herramientas Editar Convertir Firma electrónica

Buscar texto o herramientas 🔍



Asistente de I

Firmado y todas las firmas son válidas.

Panel de firma

x Firmas



> Rev. 1: Firmado por LUIS CARLOS RODRIGUEZ QUESADA (FIR

Domingo 10 de noviembre del 2024

**Asunto:** Constancia de Revisión y Aprobación de Instrumentos de Investigación

Yo, Luis Carlos Rodríguez Quesada, en mi calidad de lector en el proyecto de investigación, certifico que he revisado y evaluado los instrumentos de investigación correspondientes al trabajo titulado:

"Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024."

Lo anterior desarrollado por los estudiantes: Hernández Loría María Jimena, Número de identificación 604570346; Salazar Martínez Sonny, número de identidad 503580850 y Vega Carvajal Sheily María, número de identidad 116060339, de la carrera Licenciatura en Mediación Pedagógica del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional.

Después de realizar las observaciones pertinentes y revisar las correcciones, confirmo que los instrumentos cumplen con los criterios necesarios para la investigación y, por lo tanto, doy por aceptado su contenido para el uso en el proceso investigativo.

Comentarios adicionales o sugerencias:

Firma:   
LUIS CARLOS RODRIGUEZ Firmado digitalmente por LUIS CARLOS RODRIGUEZ QUESADA (FIRMA) Fecha: 2024.11.10 10:16:04 -05'00'

Lic. Luis Carlos Rodríguez Quesada

Cargo: Lector de trabajo de investigación

Fecha: Domingo 10 de noviembre del 2024

Firmado y todas las firmas son válidas.

Panel de firma

x Firmas

> Rev. 1: Firmado por EDWIN ALONSO LOPEZ PANIAGUA (FIRMA)



Domingo 10 de noviembre del 2024

A quien corresponda:

**Asunto: Constancia de Revisión y Aprobación de Instrumentos de Investigación.**

Yo, Edwin Alonso López Paniagua, en mi calidad de lector en el proyecto de investigación, certifico que he revisado y evaluado los instrumentos de investigación correspondientes al trabajo titulado:

"Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024."

Lo anterior desarrollado por los estudiantes: Hernández Loría María Jimena, Número de identificación 604570348; Salazar Martínez Sonny, número de identidad 503580850 y Vega Carvajal Shelly María, número de identidad 116060330, de la carrera Licenciatura en Mediación Pedagógica del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional.

Después de realizar las observaciones pertinentes y revisar las correcciones, confirmo que los instrumentos cumplen con los criterios necesarios para la investigación y, por lo tanto, doy por aceptado su contenido para el uso en el proceso investigativo.

Comentarios adicionales o sugerencias:

EDWIN ALONSO LOPEZ PANIAGUA (FIRMA)   
 Firmado digitalmente por EDWIN ALONSO LOPEZ PANIAGUA (FIRMA)   
 Fecha: 2024.11.11 11:16:37 -06'00'

Firma: Firmado Digitalmente   
 Edwin Alonso López Paniagua.   
 Cargo: Lector de trabajo de investigación   
 Fecha: Lunes 11 de noviembre del 2024

## 8.7 Constancia de Aprobación de Trabajo de Investigación por Parte del Tutor

Firmado y todas las firmas son válidas. **Panel de firma** x Firmas

Lugar: Alajuela, martes 29 de abril del 2025.

Señor:  
Efrén Rodríguez González  
Dirección de carrera  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
Universidad Técnica Nacional

Estimado señor:

Reciba un cordial saludo. Yo, Adrián Enrique Acuña Salas, cedula de identidad 1-1050-0223, en calidad de tutor de los estudiantes Hernández Loria María Jimena, Salazar Martínez Sonny y Vega Carvajal Shelly María, he revisado el trabajo final de graduación modalidad proyecto con título "Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024".

Considero que posee la coherencia interna, la claridad, la pertinencia y la ética propias de la rigurosidad científica tanto en su enfoque conceptual como metodológico, y es conforme con los requisitos establecidos en el Reglamento de trabajos finales de graduación de la Universidad Técnica Nacional.

Por lo tanto, apruebo el documento escrito para su entrega al Tribunal Evaluador.

Atentamente, **ADRIAN ENRIQUE ACUÑA SALAS (FIRMA)**  
Firmado digitalmente por ADRIAN ENRIQUE ACUÑA SALAS (FIRMA)  
Fecha: 2025.05.04 19:15:48 -06'00'

Firma del tutor: \_\_\_\_\_  
Cédula: 1-1050-0223

Rev. 1: Firmado por ADRIAN ENRIQUE ACUÑA SALAS (FIRMA)

## 8.8 Constancias de Aprobación de Trabajo de Investigación por Parte de los Lectores

Menú Autorización como le... x + Crear Iniciar sesión

Todas las herramientas Editar Convertir Firma electrónica Buscar texto o herramientas Asistente de IA

Firmado y todas las firmas son válidas. **Panel de firma**

Lunes 07 de abril de 2025.


Señores  
Comisión de Trabajos Finales de Graduación  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
Universidad Técnica Nacional  
Alajuela

Estimados señores:

El suscrito Luis Carlos Rodríguez Quesada en calidad de lector del TFG y académico de la Universidad Técnica Nacional, expreso que una vez realizada la lectura y revisión del trabajo final de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Mediación Pedagógica, denominado: "Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024", se constata que el mismo ha sido elaborado siguiendo las disposiciones establecidas por nuestra universidad.

Por lo expuesto en el párrafo anterior, doy mi aval como lector para que los estudiantes postulantes: Hernández Loria María Jimena, número de identificación 6-0457-0346; Salazar Martínez Sonny, número de identificación 5-0358-0850 y Vega Carvajal Shelly María, número de identificación 1-1608-0339, presenten el documento escrito como requisito de graduación.

Quedando a sus órdenes me despido cordialmente.

  
M.Sc. Luis Carlos Rodríguez Quesada  
Cédula 205960148  
Tel 87121298

**Firmas**

- Rev. 1: Firmado por LUIS CARLOS RODRIGUEZ QUESADA (FIR...

Firmado y todas las firmas son válidas. **Panel de firma**

Carta del Lector  
Alajuela, viernes 02 de mayo del 2025


Señor:  
Efrén Rodríguez González  
Dirección de carrera  
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa  
Universidad Técnica Nacional

Estimado señor:

Reciba un cordial saludo. Yo, Edwin Alonso López Paniagua, cedula de identidad 110070775, en calidad de lector de los estudiantes Hernández Loria María Jimena, Salazar Martínez Sonny y Vega Carvajal Shelly María, he revisado el trabajo final de graduación modalidad proyecto con título "Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024".

Considero que posee la coherencia interna, la claridad, la pertinencia y la ética propias de la rigurosidad científica tanto en su enfoque conceptual como metodológico, y es conforme con los requisitos establecidos en el Reglamento de trabajos finales de graduación de la Universidad Técnica Nacional.

Por lo tanto, apruebo el documento escrito para su entrega al tribunal evaluador.

Atentamente,   
EDWIN ALONSO  
LOPEZ  
PANIAGUA  
(FIRMA)  
Firmado digitalmente por EDWIN ALONSO LOPEZ PANIAGUA (FIRMA) Fecha: 2025.05.02 10:03:35 -06:00

Firma del lector: -- Firmado Digitalmente --  
Cédula: 1-1007-0775.

**Firmas**

- Rev. 1: Firmado por EDWIN ALONSO LOPEZ PANIAGUA (FIRM Cambio(s) varios 1
- Rev. 2: Firmado por TSA SINPE v3

## 8.9 Constancia de Aprobación de Trabajo de Investigación por Parte de la Filóloga

San José, 11 de mayo, 2025

Señores (as).

Universidad Técnica Nacional

Estimados Señores (as):

Por medio de la presente me permito comunicar que los alumnos **JIMENA MARÍA LORÍA HERNÁNDEZ**, **SONNY MARTÍNEZ SALAZAR** y **SHEILY MARÍA CARVAJAL VEGA**, cédulas de identidad, **6-0457-0346**, **5-0358-0850**, **1-1606-0339**, respectivamente, estudiantes de la Universidad Técnica Nacional han solicitado la revisión filológica de un trabajo de graduación para optar por el grado de Licenciatura denominado: **“Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024”**.

Para el efecto, he procedido a revisar aspectos de estructura gramatical, errores de construcción, acentuación, ortografía, puntuación, morfología, sintaxis, edición, estilo y formato, correcciones que se han recomendado incorporar en el presente documento. Además, se ha respetado, a lo largo del trabajo, el estilo propio de los autores y su manejo de fuentes. Por ende, considero que está listo para su presentación.

*Carolina Herrera Alvarado*

Filóloga UCR - Carné 100826

Céd. 1-1717-0262

Tel. 8782-5264

e-mail: caroherre987@gmail.com

Firma: Carolina

## 8.10 Carta de Autorización para uso y Manejo de los Trabajos Finales de Graduación

### Carta de Autorización para Uso y Manejo de los Trabajos Finales de Graduación Universidad Técnica Nacional

Ciudad, Puntarenas

Fecha: 23 de julio del 2025

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> |
|--|---------------------------------|
| Hernández Loría María Jimena           | 6-0457-0346                     |
| Vega Carvajal Sheily María             | 1-1606-0339                     |
| Salazar Martínez Sonny                 | 5-0358-0850                     |

Nosotros en calidad de autores del trabajo de graduación titulado:

“Diseño de una propuesta pedagógica utilizando la gamificación como herramienta de aprendizaje aplicado en la mediación pedagógica de los docentes en el tema de estudios financieros de las especialidades Turismo Rural y Contabilidad en las subáreas de empresa turística como gestión contable, del nivel décimo grado del Colegio Técnico Profesional Ricardo Castro Beer, durante el I semestre 2024.”

El cual se presenta bajo la modalidad de, marque una opción:

Seminario de Graduación

Proyecto de Graduación




Tesis de Graduación

Presentado en la fecha del 13 de junio del 2025 autorizamos a la Universidad Técnica Nacional, Sede del Pacífico, para que nuestro trabajo pueda ser manejado de la siguiente manera:

| <b>Autorizamos 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   | ✓ |
| Inclusión en el catálogo digital del SIBIREDI (Cita catalográfica)   | ✓ |
| Comunicación y divulgación a través del Repositorio Institucional  | ✓ |
| Divulgación del resumen en el Repositorio UTN con una cantidad de 200 a 500 palabras.  | ✓ |
| Consulta electrónica con texto protegido   | ✓ |
| Descarga electrónica del documento en texto completo protegido   | ✓ |
| 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. | ✓ |

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   |
|------------------------------|-------------|---|
| Hernández Loría María Jimena | 6-0457-0346 |   |
| Vega Carvajal Sheily María   | 1-1606-0339 |  |
| Salazar Martínez Sonny       | 5-0358-0850 |  |

Día: Miércoles 23 de julio del 2025

## 8.11 Boleta de Presentación Formal de Trabajos Finales de Graduación

## BOLETA DE PRESENTACIÓN FORMAL DE TRABAJOS FINALES DE GRADUACIÓN

## UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

| SOBRE EL AUTOR (ES) DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN        |                  |  |                  |                      |
|--|------------------|--|------------------|----------------------|
| Primer apellido  | Segundo apellido | Nombre   | Número de Cédula | Firma del estudiante |
| Hernández  | Loría            | María Jimena   | 6-0457-0346      |                      |
| Vega   | Carvajal         | Sheily María   | 1-1606-0339      |                      |
| Salazar  | Martínez         | Sonny  | 5-0358-0850      |                      |
|  |                  |  |                  |                      |
| <b>Carrera a la que pertenece:</b><br>Mediación Pedagógica |                  | <b>Título obtenido:</b> Licenciatura en Mediación Pedagógica |                  |                      |
| <b>Fecha de presentación:</b> 13/06/2025                   |                  |  |                  |                      |
| <b>USO EXCLUSIVO PARA EL DIRECTOR DE CARRERA</b>           |                  |  |                  |                      |
| <b>Verificación de documentación</b>                       |                  | <b>Marque con (x)</b>  |                  |                      |
|  |                  | Documento físico del trabajo final                           |                  |                      |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales de graduación          |
|  |  | Acuso de recibido de la versión digital por parte de la Vicerrectoría de Investigación |
|  |  | Copia digital para la carrera  |
|  |  | Entrega de resumen con palabras claves para biblioteca                                 |
| <b>Nombre del Director<br/>(a) de carrera:</b> | <b>Firma del<br/>Director<br/>de carrera</b> | <b>Fecha de aprobación</b>   |