



Aprendizaje disruptivo del impuesto de renta a través de la gamificación “impuestos y la economía de la mano”

Disruptive learning of income tax through gamification “taxes and the economy hand in hand”

GINNA PAOLA DÍAZ ESPITIA* - DIANA GONZÁLEZ SANTOS - GINA LILIANA TORRES*****

Resumen: Crear aprendizaje disruptivo para los estudiantes, sobre el impuesto de renta de personas naturales, por medio de la gamificación, es el propósito que se ha venido generando en esta investigación. El campo de interés está centrado hacia los estudiantes del programa de Contaduría Pública. Con base en el análisis de los resultados de la implementación de las herramientas de gamificación implementadas, donde se obtuvo total aceptación entre los estudiantes, generando así apropiación del conocimiento, análisis de casos con pertinencia hacia la carrera y una satisfacción personal al dar por entendido el sistema cedula que actualmente utiliza Colombia en su sistema de Renta. De igual manera se demostró la necesidad de transformar desde las Instituciones de Educación Superior, IES, ya que el modelo de educación que se imparte actualmente no resuelve en el aula la insuficiencia de aprendizaje sobre todo para el tema del Impuesto de Renta de personas naturales donde la normatividad es cambiada cada dos o tres años.

Palabras clave: impuesto de renta, aprendizaje disruptivo, gamificación, juego, sistema cedula, aprendizaje significativo.

Abstract: Creating disruptive learning for students, on the income tax of natural persons, through gamification, is the purpose that has been generated in this research. The field of interest is focused on the students of the Public Accounting program. Based on the analysis of the results of the implementation of the gamification tools implemented, where total acceptance among students was obtained, thus generating appropriation of knowledge, analysis of cases with relevance to the career and personal satisfaction by taking for granted the cedula system that Colombia currently uses in its Income system. In the same way, the need to transform from the Higher Education Institutions, IES, was demonstrated, since the education model that is currently taught does not solve the insufficiency of learning in the classroom, especially for the subject of Income Tax of natural persons where the regulations are changed every two or three years.

Keywords: income tax, disruptive learning, gamification, game, cedula system, meaningful learning.

* Contador Público de la Fundación Universitaria San Martín. Esp. en Gerencia Tributaria y en Pedagogía para la Docencia Universitaria. Docente investigador, tiempo completo Fundación Universitaria del Área Andina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6944-7068> - gidiaz7@areandina.edu.co


** Contador Público Universidad Central. MBA en dirección y administración de empresas. Docente investigador, tiempo completo Fundación Universitaria del Área Andina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4430-4180> - dgonzalez88@areandina.edu.co

*** Contador Público Universidad de la Salle, Esp. en Gerencia y Administración Tributaria. Docente investigador, tiempo completo Fundación Universitaria del Área Andina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0734-8224> - gtorres18@areandina.edu.co

Artículo de investigación científica y tecnológica. **Sección:** Pedagogía y educación contable.

Recibido: 28/01/2020 **Aceptado:** 09/07/2020 **JEL:** M41, A20. **Licensed under a:** 

Citación: Díaz, G. P., González, D. & Torres, G. L. (2021). Aprendizaje disruptivo del impuesto de renta a través de la gamificación “impuestos y la economía de la mano”. *Revista Colombiana de Contabilidad*, 9(17), 93-106.

Introducción

Colombia, un país estremecido por conflictos sociales, políticos y económicos, de manera habitual y frecuente diseña esquemas tributarios que más allá de ser la respuesta a un proceso juicioso de planeación, corresponde al resultado de medidas paliativas frente a situaciones cotidianas aceleradas por el día a día; es así como en la última década se han cursado 14 reformas tributarias las cuales argumentan el diseño de una reforma tributaria estructural que más allá de otorgar alivios y exenciones que supuestamente se compensarán en crecimiento económico e incremento en recaudo, respondan a las necesidades del sistema de gobierno y de las de sus ciudadanos. (ANIF Asociación Nacional de Instituciones Financieras, 2014)

Ahora bien, la incidencia de las reformas tributarias anteriores y en curso afecta diferentes dimensiones asociadas con factores económicos, políticos, socio-culturales, legales, tecnológicos e incluso medio ambientales; bajo esta circunstancia, surge la posibilidad de mitigar este impacto, asumiendo los cambios con una adecuada gestión e incorporando estas variaciones en nuestra rutina ciudadana.

El anterior escenario podría tener un campo de acción extenso; sin embargo, y con la convicción de gestionar acciones pequeñas que sumen para la obtención de grandes resultados, se selecciona la gestión de conocimiento del impuesto de Renta y Complementarios para los estudiantes de la Fundación Universitaria de Área Andina.

Y es que aprender a depurar un sistema de renta es tan importante para un Contador Público como para un Ingeniero de sistemas aprender el del tema de logaritmos, pues hace parte fundamental para su proceso profesional. Esta temática es muy densa en su contextualización y se basa en varias normas contenidas en el Estatuto Tributario Nacional, es allí, donde nos encontramos con la problemática del poco aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes leyendo normas o leyes, sin ninguna aplicación práctica ocasionando la no generación de impacto en la estructuración de conocimiento.

En vista de la situación anterior, decidimos iniciar a explorar una serie de herramientas de la gamificación que nos permitieran generar un aprendizaje significativo hacia el tema del impuesto de renta de personas naturales, generando así varias estrategias disruptivas con las que hemos

logrado un avance vital en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de las IES. Se inició la búsqueda de conceptos básicos de aprendizaje:

Teniendo en cuenta nuestros intereses en conocer y aplicar como aprender y de que manera se logra tener una estructuración del conocimiento en nuestros estudiantes, identificamos que el aprendizaje se interrelaciona por etapas que ocurren de manera gradual e interconectada: por medio de la motivación, interés, atención, adquisición, comprensión, asimilación, aplicación, transferencia y evaluación” (Yañez, 2016), es importante en este proceso que el estudiante por medio de su experiencia logre simplificar el proceso complejo de aprendizaje. Se abordó la teoría del constructivismo y el aprendizaje significativo:

Apoyadas por David Ausubel en su teoría frente a su perspectiva clásica del aprendizaje significativo, entendemos que según lo expuesto por él, el aprendizaje significativo se da cuando cumple dos condiciones, la primera, es que el material de estudio de los estudiantes debe ostentar un propósito y es segundo lugar que este sea significativo para el estudiante; esta teoría la podemos complementar con otros expertos consultados con los cuales tomamos como conclusión que es más significativo un aprendizaje experiencial que uno magistral, es por esto, que para generar una enseñanza debe estar volcada hacia la comprensión, el significado y el placer de aprender (Moreida, 2017). Otro punto clave que se abordó es el aprendizaje basado en juegos:

Los profesores pueden lograr en sus aulas de clase no importa la temática abordada generar estrategias mediante el juego, el cual, le permitan al estudiante experimentar lo aprendido y desarrollar habilidades que le permitan resolver diversos problemas, entendiendo que entre el juego y el aprendizaje existe una conexión no evidente; el juego además proporciona una motivación mayor para los participantes, y esta motivación permite tener una conexión interdisciplinaria con lo que se está realizando, potencializando lo aprendido y generando resultados positivos en el aprendizaje estructurado; por supuesto existen límites que lo pueden hacer cualquier juego (Contreras Espinosa, 2016), y es allí, donde el docente debe estructurar estrategias que no permitan que esta metodología mediante el juego se desvíe y no cumpla su propósito.

Ahora bien, teniendo en cuenta que mediante el juego podemos lograr aprendizajes significativos, entendemos que para la temática que queremos abordar el cambio se genera en el aprendizaje disruptivo incluyendo

elementos del juego, por medio de la gamificación de actividades para el aprendizaje, entendiendo que el concepto de gamificación usado en esta investigación va encaminado algunos elementos del juego como: reglas, experiencias, mecanismo (Contreras Espinosa, 2016).

Dado el contexto anterior, y entendiendo el cómo lograr un aprendizaje estructurado y significativo en los estudiantes el objetivo propuesto de esta investigación es el diseño y creación de estrategias que permitan un aprendizaje disruptivo del impuesto de renta de personas naturales, para los estudiantes por medio de la gamificación.

Desarrollo

Diagnóstico:

En la actualidad, la educación superior se encuentra inmersa en una serie de retos que sustentan la apropiación del conocimiento desde una perspectiva innovadora y disruptiva que incluya modelos tecnológicos y asociados con la experiencia del estudiante que rompe las barreras de un espacio físico y/o aula. En las IES se presentan muchas dificultades a nivel interno para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, más con temas tan relevantes como es el Impuesto de Renta de personas naturales que se basa en normas y leyes altamente técnicas y de poco acceso pedagógico para los estudiantes, debido a su cambio constante.

La situación anterior se agudiza con una lenta transferencia de conocimiento y nuevas prácticas pedagógicas de los líderes y tutores de la educación en este nivel; es así como profesores y docentes se encuentran ante una importante disyuntiva en la preparación de sus clases teniendo en cuenta los nuevos elementos asociados que respondan a las necesidades de los estudiantes. Sumado a lo anterior, desde el año 2012 se han tenido 3 modificaciones impactantes en el sistema de depuración de este impuesto como son:

1. Ley 1607 del 26 de diciembre de 2012, la cual crea el Impuesto Mínimo Alternativo Nacional (IMAN) y el Impuesto Mínimo Alternativo Simple (IMAS)
2. Ley 1819 del 29 de diciembre de 2016: deroga el anterior sistema y crea la Determinación Cédular dejando 5 depuraciones:

- rentas de trabajo
- capital
- no laborales
- pensiones
- dividendos y participaciones

3. La ley 2010 del 27 de diciembre de 2019: deroga el anterior sistema y unifica solo en tres cédulas:

- Rentas de trabajo, de capital y no laborales
- Rentas de pensiones, y
- Dividendos y participaciones...

Análisis:

A lo largo de nuestra experiencia docente identificamos que para lograr estructurar lo aprendido en nuestros estudiantes debíamos usar herramientas innovadoras las cuales permitan que el aprendizaje dure toda la vida, y realmente estamos convencidas que debemos apuntar al aprendizaje que desmitifique el razonamiento cuantitativo, al aprendizaje que provea pistas para pensar con múltiples representaciones en nuestro nuevo mundo multimedia (Lemke, 2006), en el aula académica identificamos que debíamos proporcionar espacios en donde el estudiante logre identificar las líneas que más les favorezcan para su aprendizaje, esto basándonos que no todos aprenden de la misma manera y que en el aula de clase cada uno de los individuos aprenden de manera diferente, nos apoyamos del modelo de inteligencias múltiples que habla el psicólogo estadounidense Howard Gardner, donde él comprueba que cada persona tiene una inteligencia diferente.

Es por esto, que nuestra meta como docentes es implementar herramientas innovadoras que proporcionen al estudiante una estructuración del conocimiento apropiado, tomando como base que estas herramientas posibiliten la interacción con lo aprendido. En el momento que implementamos la gamificación notamos que la disposición del estudiante cambia de manera disruptiva y al aplicar las pruebas evidenciamos que la estructuración del concepto es de manera más eficaz. Aprovechamos que en Colombia durante los últimos siete años hemos pasado por más de tres reformas tributarias, lo cual, obliga a los profesionales a estar en una constante actualización, en nuestro caso de estudio más específico de

investigación la enseñanza en el impuesto de renta, y es así como no se puede no aprender de todo lo que se hace, de lo que se trata es de lo que se aprende de la actividad de cómo los aprendizajes pasados afectan las acciones futuras. (Lemke, 2006).

Ahora bien, para nosotras que enseñamos impuestos consideramos que los impuestos se dan a una enseñanza plana, debido a la naturaleza de los conceptos, para nosotras innovar en este proceso de enseñanza ha sido importante ya que hemos experimentado la aceptación positiva por parte de nuestros alumnos. En nuestra aula de clase tenemos alumnos motivados, los cuales estructura disruptiva el conocimiento para la elaboración de renta personas naturales, entendiendo cuando el estudiante juega aprendiendo, estructura su conocimiento hacia futuro (Rodríguez, 2006).

Es importante mencionar que la experimentación planteada implica analizar cada una de las variables asociadas al propio vivir y día a día de los estudiantes, con el ánimo de incluirlas de manera posterior en los procesos de gamificación; variables como elementos tecnológicos, la exploración del ser con proyección del hacer y lenguaje cotidiano rompiendo las fronteras del conocimiento o relaciones ambiguas del profesor-estudiante enmarcan el éxito en la transferencia del conocimiento.

Síntesis:

Basándonos en que, mediante la gamificación basada en crear juegos o retos para el aumento de la competitividad en el ámbito de los recursos humanos, se aumenta la motivación en los empleados de mejorar sus puestos de trabajo (Calvo, 2014,) se puede entender como por medio de la gamificación podemos generar aprendizaje para los estudiantes, ya que se ha probado en las pymes el juego en pro de mejorar de sus procesos, teniendo éxito en su implementación.

Desde luego, sectores específicos para implementar la gamificación no existen puesto que según los expertos tiene cavidad para todas las áreas, es aquí donde definimos la estrategia para los estudiantes y el aprendizaje disruptivo que queremos generara en cada uno de ellos, respecto al impuesto de la renta y sus componentes:

Una vez validando y revisando estadísticas demuestran que adoptar la gamificación dentro de los procesos es motivante para los empleados y

produce resultados exitosos, pues al tener un empleado que genere empatía con los procesos y apropiación con la empresa, seguramente generara un excelente servicio, según el informe realizado por Gallup, en donde la motivación generando estrategias disruptivas en los empleados de España, Francia y el Reino Unido aumentado en un 68,4% (Lucía, 2015).

Métodos empleados y resultados obtenidos:

Por medio de la investigación experimental con enfoque mixto y utilizando la técnica de observación directa e instrumentos de recolección de información tales como el grupo focal donde el universo son los estudiantes de la Fundación, la población los estudiantes de Contaduría Pública y la muestra los estudiantes que ven el Impuesto de renta de la modalidad presencial nocturna se llevó a cabo la presente investigación.

Teniendo en cuenta el acervo investigativo y el análisis de los casos de éxito en utilizando la gamificación en la construcción y transferencia de conocimiento; hemos diseñado varias actividades con las cuales hemos obtenido resultados exitosos y que han generado impacto en el aprendizaje de los estudiantes y que seguramente si se adoptaran en las IES, no solo en el campo tributario, si no en todas áreas de la formación orientada generaría un alto impacto en las industrias que es el sector que van a cubrir los estudiantes.

Entre las tantas estrategias que hemos usado, tenemos productos tangibles como se puede observar en el artículo: “Cómo entender la estructura tributaria colombiana a través del design thinking” (Díaz Espitia, González Santos, & Torres Guerra, 2019). En este documento generamos una estrategia utilizando los pasos de esta herramienta como son comprender, observar, definir, idear, prototipar, testar e implementar generando un aprendizaje de manera disruptiva apoyados en Lego’s para prototipar el conocimiento adquirido.

Tuvimos la oportunidad de probar esta estrategia en el Governance Conference Global Meeting – en Lima Perú, en este congreso explicamos la estructura de la tributación en Colombia en cuanto al impuesto sobre la renta, el público asistente hacía parte de diversas profesiones, en esta oportunidad lo realizamos por medio de gamificación, logramos que ellos mismos definieran la estructura de su país y por medio de ideas prototiparan la estructura de tributación en Colombia no teniendo conocimiento de ella.

Gráfica 1. Proceso llevado en Perú



Fuente: Elaboración propia

En esta actividad identificamos que por medio de la gamificación podemos lograr que el aprendizaje se logre estructurar de una manera más adecuada y que no solo sea de momento si no perdure para la solución de problemas, y es que cuando hablamos de solución de problemas nada mejor que apoyar el proceso de gamificación con la metodología Design Thinking que “te da confianza en tu capacidad creativa para transformar difíciles desafíos en oportunidades para el diseño”. (Brown, Design Thinking for Educators, 2011)

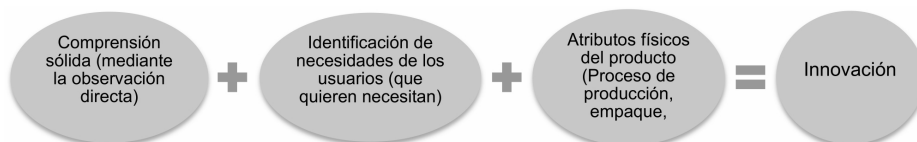
La metodología Design Thinking, asociada a la solución de problemas está diseñada a partir de la innovación, teniendo en cuenta el entorno dinámico y cambiante que abre las opciones y la posibilidad de plantear soluciones novedosas centradas en:

- a) Las personas: ya que se hace desde la experiencia de los usuarios, teniendo en cuenta tanto la parte intelectual, vivencial, emocional y por supuesto creativa de los usuarios.
- b) El producto o servicio: ya que estos elementos subsisten gracias a las personas quienes a través de la experiencia como usuario motivan la oferta y demanda de los bienes y servicios.

A partir de este planteamiento, es posible identificar dos individuos que se involucran en el proceso: El usuario y el innovador utilizando como puente de transferencia el Diseño y como este diseño puede transformar procesos

caracterizando a las personas involucradas y es en este punto donde Tim Brown articula la innovación y las variables que la accionan y transforman:

Gráfica 2. Articulación de la innovación



Fuente: Elaboración Propia

Ahora bien, uniendo la gamificación con el Design Thinking orientado a resolver problemas que surgen desde las aulas de clase en formación profesional; surgen nuevas iniciativas como:

Rentatón:

Estrategia de apropiación del conocimiento través de un juego, que cual explora el impuesto de renta y complementarios para personas naturales desde una perspectiva lúdica y didáctica, en el cual el estudiante tendrá la posibilidad de asumir múltiples roles de contribuyentes con características recurrentes del sector real logrando enlazar los conceptos de dicho impuesto, estructurando su liquidación y de manera posterior analizando el impacto de los impuestos bajo un contexto global desde la propia financiación del estado. El juego se compone de un tablero de mando y varias fichas las cuales conllevan a un análisis de casos sobre diversas situaciones que se pueden presentar a la hora de depurar el impuesto de renta para personas naturales.

Rentatón, iniciativa de gamificación fue validado con estudiantes de la Maestría de Innovación de la Universidad EAN y estudiantes de pregrado de la Fundación Universitaria del Área Andina, quienes a través de un proceso de retroalimentación y de ideación respecto al problema abordado, se logró avanzar en una versión consolidada que incluye 3 prototipos con sus respectivas mejoras.

Scape room tributario

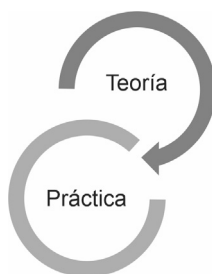
Una de las últimas y nuevas estrategias, fue diseñar un “Scape room tributario” para que los estudiantes adquirieran un aprendizaje sobre la depuración del sistema cédular para personas naturales compuesto por 5 cédulas. Esta actividad se caracterizaba por integrar el uso del celular y un lector de códigos QR para poder ver las indicaciones dadas en cada pista que se encontraban ocultas en el auditorio y las cuales eran una secuencia, al tiempo el estudiante iba depurando una cédula de renta y al convertirse en competencia con los demás estudiantes se generó un aprendizaje disruptivo entre ellos. Al final el resultado fue el esperado ya que recibimos grandes comentarios donde manifestaban la importancia de generar motivación y que por medio del juego también se aprende.

La sesión descrita anteriormente, permite la interacción de variables tecnológicas con estructuras académicas complejas induciendo al estudiante al análisis casuístico y la proyección del conocimiento obtenido en el sector real; rompiendo el esquema tradicional del catedra e involucrando al estudiante en la construcción del conocimiento como elemento protagonista en este proceso. Es importante mencionar que la retroalimentación de los jugadores respecto a la actividad planteada superó nuestras expectativas ya que la temática abordada trascendió del razonamiento cuantitativo al entendimiento de las variables y como están interactúan en la construcción de una renta persona natural con proyección de planeación tributaria y fiscal.

Para nosotras la implementación de gamificación como nueva metodología nos ha ayudado a obtener resultados que nos motivan a continuar, con el proceso de implementación de nuevas herramientas metodológicas, y logramos comprobar que no solo nuestros estudiantes logran aprender con esta metodología, si no que en otros escenarios como los del sector real pueden aprovechar estas herramientas para optimizar sus beneficios y mitigar los riesgos asociados al desconocimiento de la norma y las acciones que se pueden llevar a cabo para lograr los mayores beneficios en el desarrollo de su objeto social.

Ahora bien, además de los beneficios anteriormente descritos, en las aulas de clase la gamificación nos ha permitido que los estudiantes estén motivados con los resultados que obtenemos para estructurar el impuesto de renta, realizamos dos pruebas que consisten en:

Gráfica 3. Aula uno



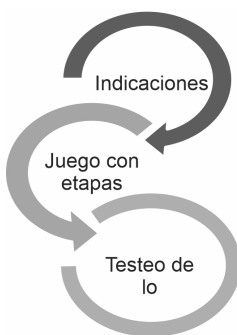
Fuente: Elaboración Propia

Asistentes: 35 estudiantes contaduría pública séptimo semestres

Actividad: Explicación teórica práctica sobre el impuesto de renta y complementarios persona natural.

Aunque se adquiere el conocimiento notamos dispersión en el grupo y el aprendizaje no fue general para el grupo, debido que más del 60% de los estudiantes necesitaron una segunda explicación.

Gráfica 4. Aula dos



Fuente: Elaboración Propia

Asistentes: 33 estudiantes contaduría pública séptimo semestre

Actividad: Explicación por medio del juego “Rentatón” sobre el impuesto de renta y complementarios persona natural.

En la aplicación de la gamificación y concretamente en el juego Rentatón; se logró una atención del 98% de los estudiantes quienes mostraron interés en la actividad con una alta disposición y seguimiento a las indicaciones. Es importante mencionar, que los estudiantes participantes cuenten en su mayoría con horarios laborales extensos y sus niveles de atención disminuyen drásticamente en el horario en el cual se ejecutó la actividad descrita.

Para lograr la interacción de los participantes, se les propuso el uso de celulares y móviles sin restricción con la descarga de un app lectora de código de barras y una serie de indicaciones que les permitían a través de la lectura del código QR seguir pistas que contenían la descripción de conceptos y un juego de rol que construía paso a paso la renta del personaje, logrando al explorar el total de códigos contenidos en la actividad la liquidación de la declaración de renta para el año gravable 2018. En la clase siguiente evaluamos el conocimiento adquirido e identificamos que los participantes lograron estructurar lo aprendido en la sesión anterior.

Conclusiones y recomendaciones

La gamificación usada en el ámbito educativo debería ser parte de la imperativa transformación que requieren las IES, para así poder generar aprendizaje disruptivo que conlleve a estudiantes felices y por ende a empresarios exitosos.

Las IES juegan un papel muy importante en la consolidación de las industrias de un país, al no dejar de lado que son los estudiantes los futuros CEO que requieren motivación y generar aprendizaje significativo.

Los docentes son parte fundamental del aprendizaje disruptivo, pues son ellos quienes generan desde sus aulas metodologías diferentes que permitan el aprendizaje significativo entre los estudiantes.

La motivación del docente hacia el cambio también es vital en todo el proceso de la gamificación, ya que el 80% de las actividades por medio del juego se generan por iniciativa propia.

Aprender a desaprender como personas, profesionales o docentes es el primer paso que debemos recorrer para dar el giro que las generaciones actuales requieren en su aprendizaje.

El aprendizaje basado en juego genera impacto entre los estudiantes, logrando estructurar lo aprendido y generando aprendizaje significativo.

Las generaciones actuales van de la mano con la competencia y con los retos que se generan dentro de ella, se puede sacar beneficio a esta característica para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de las IES.

Siempre tener las reglas claras dentro de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son estrategias que nos van a permitir que las actividades terminen con gran éxito.

Capacitaciones dirigidas hacia los docentes en las IES, generarían un potencial altísimo que seguramente repercutiría en el crecimiento económico y social de un país y sus industrias.

En todas las actividades que hemos generado bajo la gamificación, el aprendizaje basado en juego, han generado un aprendizaje disruptivo dentro de los estudiantes, hechos reconocidos directamente por ellos.

Las tecnologías se pueden involucrar en los procesos de gamificación, aprovechando esta gran ventaja y manejo que tienen los estudiantes sobre su uso, de esta manera dejaría de ser un factor de distracción en las aulas.

Los constantes cambios en la normatividad conllevan al aprendizaje continuo por parte de los estudiantes y a un gran esfuerzo por parte de los docentes de las IES para generar estrategias que permitan la adquisición de los saberes necesarios de los estudiantes y así contribuir a las industrias de un país.

Referencias

- ANIF Asociación Nacional de Instituciones Financieras. (2014). Análisis de la coyuntura tributaria 2010-2014. *Elementos para una reforma tributaria estructural*, 17. Obtenido de <http://anif.co/sites/default/files/investigaciones/anif-libroreformatributaria.pdf>
- Brown, T. (2011). *Design Thinking for Educators*. IDEO.
- Calvo Martínez, J. A. (2014). Cómo usar la gamificación en una pyme. *Cinco Días*. Obtenido de <http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search-proquest-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1612667668?accountid=50441>

- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de educación a distancia*, 27-33. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>
- Díaz, G. P., González, D. & Torres, G. L. (2019). Cómo entender la estructura tributaria colombiana a través del design thinking. *Revista Colombiana de Contabilidad*, 7(13), 135-146.
- Lemke, J. (2006). Investigar para el futuro de la educación. *University of Michigan. Estados Unidos*.
- Lucía, V. H. (2015). Gamificación como fórmula para acabar con la desmotivación. *Cinco Días*. Obtenido de Retrieved from <http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search-proquest-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1681379928?accountid=50441>
- Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*. Obtenido de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf
- Rodríguez, J. O. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Ciencias de la Salud*.
- Yañez, P. (2016). El proceso de aprendizaje fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 11, 70-81.