

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
VICERRECTORADO
CENTRO PSICOPEDAGÓGICO Y DE INVESTIGACIÓN EN
EDUCACIÓN SUPERIOR



JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA POS
PANDEMIA PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
ESTUDIANTES DE CONTADURÍA PÚBLICA

(Caso Universidad Mayor de San Andrés de La Paz, Bolivia, en la Gestión 2023)

Tesis de Maestría para optar al grado académico de Magíster Scientiarum en Educación Superior
Mención: Metodología de la Investigación Científica

MAESTRANTE: LIC. ROSA CECILIA VELEZ DORADO

TUTOR: M. Sc. PATRICIA CALLISAYA FEBRERO

LA PAZ – BOLIVIA
2024

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
VICERRECTORADO
CENTRO PSICOPEDAGÓGICO Y DE INVESTIGACIÓN EN
EDUCACIÓN SUPERIOR

Tesis de Maestría:

JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA POS
PANDEMIA PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
ESTUDIANTES DE CONTADURÍA PÚBLICA

(Caso Universidad Mayor de San Andrés de La Paz, Bolivia, en la Gestión 2023)

Para optar el Grado Académico de Magister Scientiarum en Educación Superior
Mención: Metodología de la Investigación Científica, de la Postulante:

Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado

Nota Numeral:

Nota Literal:

Significado de Calificación:

Director a.i. CEPIES:

Ph. D. Alberto Leandro Figueroa Soliz

Coordinador de Maestrías y Diplomados CEPIES:

M. Sc. Aldo Ramiro Valdez Alvarado

Tutor: M. Sc. Patricia Callisaya Febrero

Tribunal: M. Sc. Yuri Roberto Zamorano Braun

Tribunal: M. Sc. Antonio José Fernández Céspedes

La Paz 30 de abril de 2024

Escala de Calificación para programas Postgraduales Según el Reglamento para la elaboración y Sustentación de Tesis de Grado vigente en el Centro Psicopedagógico y de Investigación en Educación Superior CEPIES: a) Summa cum laude (91-100) Rendimiento Excelente; b) Magna cum laude (83-90) Rendimiento Muy Bueno; c) Cum laude (75-82) Rendimiento Bueno; d) Rite (66-74) Rendimiento Suficiente; e) (0-65) Insuficiente.

Dedicatoria

A Dios por permitirme vivir esta experiencia, a mi amada madre ejemplo de constante aprendizaje, a toda mi familia por ser la esencia y el legado de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora MGs. Patricia Callisaya Febrero por su guía, su tiempo y dedicación en este trabajo.

Al CEPIES por el trabajo realizado en la organización de los cursos y los excelentes docentes de la institución, que con dedicación y paciencia lograron transmitir sus amplios conocimientos en materia de investigación educativa.

Al Director y colegas docentes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Católica Boliviana, por su permanente impulso y apoyo.

Al Director, colegas docentes y estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, por su aporte al ser parte de la presente investigación.

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
Abstract	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I.....	7
PROBLEMATIZACIÓN.....	7
1.1. Planteamiento del problema	7
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Pregunta principal	15
1.2.2. Preguntas secundarias.....	15
1.3. Justificación.....	15
1.3.1. Importancia de la investigación.....	15
1.3.2. Justificación social.....	17
1.3.3. Justificación científica	18
1.3.4. Justificación teórica	18
1.3.5. Justificación práctica	19
1.3.5. Justificación metodológica	20
1.3.6. Finalidad y utilidad de la investigación.	20
1.3.7. Relevancia y Pertinencia del tema.	21
1.3.8. Factibilidad.	22
1.4. Objetivos de investigación.	22
1.4.1. Objetivo General.....	22
1.4.2. Objetivos específicos.....	22
1.5. Delimitación de la investigación.	23
1.5.1. Temática.	23

1.5.2. Espacialidad.....	23
1.5.3. Temporal.....	24
1.5.4. Personal.....	24
1.6. Hipótesis.....	24
1.7. Operacionalización de variables.....	24
1.7.1 Identificación de variables.....	24
1.7.2 Conceptualización de variables.....	24
1.7.3. Operacionalización de variables.....	26
CAPÍTULO II	28
MARCO TEÓRICO	28
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	28
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	31
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	34
2.2 Marco Institucional.....	36
2.3 Marco conceptual.....	38
2.4 Marco teórico.....	44
2.4.1 Aprendizaje significativo.....	44
2.4.3 Didáctica.....	48
2.4.2 Estrategias.....	52
2.4.3 Aprendizaje significativo.....	54
2.4.4. Educación virtual.....	59
2.4.5 Pandemia Coronavirus COVID-19.....	60
2.4.6 Educación pos-pandemia.....	62
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	66
3.1 Paradigma de la investigación.....	66

3.2 Enfoque de investigación	66
3.3 Diseño de la Investigación	67
3.4 Tipo de Investigación	69
3.5 Método de investigación	70
3.6 Fases de la investigación	71
3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación	71
3.7.2 Instrumentos de investigación	73
3.8 Validación de instrumentos	76
3.8.1 Confiabilidad del instrumento Cuestionario con Alfa de Cronbach.....	76
3.8.2 Confiabilidad del instrumento Prueba Objetiva con Rúbrica de Evaluación	77
3.9 Universo	78
3.10 Población	78
3.11 Muestra.....	79
3.11.1 Tipo de muestra.....	79
CAPÍTULO IV.....	82
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN....	82
4.1 Muestra de datos de la población por sexo.....	83
4.2 Resultado de la evaluación pre test	86
4.3 Resultado de la evaluación pos test.....	89
4.4 Análisis de Resultados y contrastación de la hipótesis	92
4.5 Resultados de la encuesta a estudiantes	97
4.6 Resultados de la encuesta a docentes	113
CAPÍTULO V	130
PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	130
5.1. Antecedentes teóricos.....	130

5.2. Objetivo General	131
5.3. Objetivos Específicos	131
5.4. Metodología.....	132
5.4. Destinatarios	132
5.5. Lugar de realización	132
5.6. Aplicación de la Propuesta Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia	132
5.7. Estrategias didácticas aplicables	136
CAPÍTULO VI.....	141
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	141
6.1 Conclusiones	141
6.1.1 Conclusión objetivo general	141
6.1.2 Conclusión objetivos específicos.....	142
6.1.3 Cumplimiento de la hipótesis	143
6.2 Recomendaciones.....	144
6.2.1 Área metodológica.....	144
6.2.2 Área pedagógica	144
6.2.3 Área institucional.....	144
Bibliografía	146

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Operacionalización de variables.....	26
Tabla N° 2 Estado del Arte	28
Tabla N° 3 Programa materia Gabinete de Auditoría Tributaria	40
Tabla N° 4 Estructura diseño preexperimental	68
Tabla N° 5 Estructura diseño cuasiexperimental	68
Tabla N° 6 Técnicas e instrumentos de investigación	71
Tabla N° 7 Escala Valoración Encuesta	74
Tabla N° 8 Escala de Valoración Pre test y pos test.....	75
Tabla N° 9 Valores del alfa de Cronbach	76
Tabla N° 10 Interpretación del coeficiente de confiabilidad	77
Tabla N° 11 Estadísticos de Confiabilidad	77
Tabla N° 12 Puntuación Expertos.....	77
Tabla N° 13 Sujetos de la investigación	80
Tabla N° 14 Cuadro distribución población de estudio según sexo	83
Tabla N° 15 Distribución muestra según sexo grupo experimental	84
Tabla N° 16 Distribución muestra según sexo grupo control	85
Tabla N° 17 Resultados Pre test grupo experimental	87
Tabla N° 18 Resultados Pre test grupo control.....	88
Tabla N° 19 Resultados Pos test grupo experimental.....	90
Tabla N° 20 Resultados Pos test grupo control	91
Tabla N° 21 Comparativo pre test y pos test grupo experimental	92
Tabla N° 22 Comparativo pre test y pos test grupo experimental	93
Tabla N° 23 Comparativo pre test y pos test grupo control.....	94
Tabla N° 24 Comparativo pre test y pos test grupo control.....	94
Tabla N° 25 Comparativo general aprendizaje significativo Población	95
Tabla N° 26 Comparativo general aprendizaje significativo Población	96
Tabla N° 27 Información general - Edad.....	97
Tabla N° 28 Dedicación a los estudios	99
Tabla N° 29 Motivación.....	100

Tabla N° 30 Metas y objetivos.....	102
Tabla N° 31 Entorno Social y familiar	103
Tabla N° 32 Salud física pos pandemia	105
Tabla N° 33 Salud emocional pos pandemia	107
Tabla N° 34 Grado académico docentes	113
Tabla N° 35 Categoría docentes	115
Tabla N° 36 Experiencia en educación superior	117
Tabla N° 37 Presentación plan de trabajo inicial	118
Tabla N° 38 Uso de recursos didácticos	120
Tabla N° 39 Estrategias para revertir bajo rendimiento.....	121
Tabla N° 40 Uso de clases híbridas	122
Tabla N° 41 Uso de herramientas virtuales	124
Tabla N° 42 Uso de videos académicos.....	125
Tabla N° 43 Uso aula invertida virtual	126
Tabla N° 44 Fases de la investigación	132
Tabla N° 45 Desarrollo de la asignatura - IVA.....	133
Tabla N° 46 Desarrollo de la asignatura - IT	134
Tabla N° 47 Propuesta Didáctica IVA e IT	135

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Población de estudio según sexo.....	84
Figura N° 2 Distribución muestra según sexo grupo experimental	85
Figura N° 3 Distribución muestra según sexo grupo control.....	86
Figura N° 4 Resultados Pre test grupo experimental	87
Figura N° 5 Resultados Pre test grupo control.....	89
Figura N° 6 Resultados Pos test grupo experimental.....	90
Figura N° 7 Resultados Pos test grupo control	91
Figura N° 8 Información general - Edad.....	98
Figura N° 9 Dedicación a los estudios	99
Figura N° 10 Motivación	101
Figura N° 11 Metas y objetivos	102
Figura N° 12 Entorno Social y familiar	104
Figura N° 13 Salud física pos pandemia.....	106
Figura N° 14 Salud Emocional pos pandemia	107
Figura N° 15 Manejo de emociones pos pandemia	108
Figura N° 16 Situación económica	109
Figura N° 17 Conformidad con clases híbridas	110
Figura N° 18 Frecuencia uso de aplicaciones y plataformas digitales.....	111
Figura N° 19 conformidad uso videos académicos.....	112
Figura N° 20 Grado Académico docentes	114
Figura N° 21 Categoría docentes	115
Figura N° 22 Dedicación a la docencia.....	116
Figura N° 23 Experiencia en educación superior	117
Figura N° 24 Plan de trabajo inicial.....	119
Figura N° 25 Uso habitual estrategias didácticas	120
Figura N° 26 Estrategias para revertir bajo rendimiento	122
Figura N° 27 Uso clases híbridas.....	123
Figura N° 28 Uso de herramientas virtuales	124
Figura N° 29 Uso de videos académicos	126
Figura N° 30 Uso aula invertida virtual.....	127

ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo N° 1 Aplicación Pre test grupo experimental y grupo control
- Anexo N° 2 Aplicación Pos test grupo experimental y grupo control
- Anexo N° 3 Actividades de estímulo - Clases híbridas
- Anexo N° 4 Juego de roles y uso de plataformas virtuales
- Anexo N° 5 Uso de videos académicos
- Anexo N° 6 Trabajos prácticos grupales
- Anexo N° 7 Autorización carrera de Contaduría Pública
- Anexo N° 8 Validación de instrumentos de investigación
- Anexo N° 9 Pre test - Pos test
- Anexo N° 10 Encuesta Estudiantes
- Anexo N° 11 Consentimiento informado
- Anexo N° 12 Encuesta Docentes
- Anexo N° 13 Consentimiento informado docentes

RESUMEN

La educación universitaria busca forjar profesionales dotados de los conocimientos, habilidades y destrezas necesarios para satisfacer las demandas del mercado laboral. Sin embargo, este propósito puede verse obstaculizado por circunstancias imprevistas, como la pandemia de COVID-19 que tuvo lugar entre los años 2019 y 2022. Esta crisis afectó a los estudiantes de diversas maneras, generando disparidades en sus niveles de conocimiento. Esta disparidad se hace evidente especialmente en el regreso a las clases presenciales, donde se manifiesta como un problema significativo. El *objetivo* del presente estudio denominado “*Juego de roles como estrategia pos pandemia para un aprendizaje significativo en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia, gestión 2023*” pretende determinar la influencia de aplicación del juego de roles como estrategia pos pandemia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés. La *metodología* de la presente investigación se desarrolla con un paradigma *positivista*, con un enfoque *cuantitativo*, con un diseño *pre experimental* debido a que, a partir de la aplicación de un estímulo, y medición con instrumentos de pruebas pre test y pos test se conoce el impacto del estímulo, el tipo de investigación es descriptiva-correlacional, los métodos aplicados son análisis-síntesis e hipotético-deductivo. Como *conclusión*, la investigación demostró, que el juego de roles como estrategia pos pandemia produce una mejora importante en el aprendizaje significativo.

Palabras Clave. Aprendizaje significativo, juego de roles, educación pos pandemia estrategias didácticas pos pandemia, herramientas virtuales.

Abstract

University education aims to mold professionals equipped with the knowledge, skills, and abilities necessary to meet the demands of the labor market. However, this purpose may be hindered by unforeseen circumstances, such as the COVID-19 pandemic that occurred between 2019 and 2022. This crisis affected students in various ways, creating disparities in their levels of knowledge. This disparity becomes particularly evident in the return to face-to-face classes, where it manifests as a significant problem. The objective of the present study called “Role play as a pos-pandemic strategy for meaningful learning in students of the Public Accounting career of the Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia, management 2023” aims to determine the influence of relevant pos-pandemic strategy in the meaningful learning of students of the Public Accounting career of the Universidad Mayor de San Andrés. The methodology of this research is developed with a positivist paradigm, with a quantitative approach, with a pre-experimental design because from the application of a stimulus, and measurement with pre-test and pos-test testing instrument, the impact of the stimulus is, the type of research is descriptive-correlational, the methods applied are analysis-synthesis and hypothetical-deductive. In conclusion, the research demonstrated that the role-playing as a pos-pandemic strategy produces in meaningful learning.

Keywords. Meaningful learning, role play pos pandemic education, pos pandemic teaching strategies, virtual tools.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, nos encontramos en una coyuntura singular donde se evalúa el impacto de la educación virtual durante la pandemia de COVID-19. A pesar de la abundancia de estudios al respecto, aún no hemos logrado comprender completamente cómo ha afectado a docentes y estudiantes. La UNESCO advierte sobre una crisis evidente marcada por las disparidades en la educación, lo que plantea desafíos significativos para nuestros sistemas educativos.

Esta situación también se manifiesta en las instituciones educativas universitarias, donde los docentes enfrentan una urgente necesidad de ajustar sus estrategias educativas a la realidad actual. Es crucial desarrollar enfoques que no solo optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también fomenten el bienestar de los estudiantes y faciliten la labor docente en su búsqueda de una formación profesional integral y enriquecedora.

En este contexto, el estudio titulado "Juego de Roles como Estrategia Post-Pandemia para un Aprendizaje Significativo en Estudiantes de Contaduría Pública" aspira a ser una contribución valiosa para abordar las necesidades actuales y apremiantes en la educación universitaria. Basado en un sólido fundamento teórico y metodológico, su principal objetivo es generar conocimiento para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario.

El juego de roles emerge como una estrategia fundamental en la era post-pandemia, diseñada para enriquecer la labor docente en consonancia con el contexto actual. Durante la pandemia, los docentes adquirieron experiencia en el uso de herramientas virtuales, mientras que los estudiantes desarrollaron habilidades en entornos digitales que facilitaron su aprendizaje. Además, es crucial considerar los cambios significativos en el ámbito laboral global provocados por la emergencia sanitaria, a los cuales los futuros

profesionales deben estar preparados para enfrentar al culminar sus estudios universitarios.

La investigación presenta 5 capítulos, según se detalla:

Capítulo I Problematización, que contiene la delimitación del tema de investigación, exponiendo el problema de la investigación, la formulación del problema, los objetivos que se pretenden alcanzar, así como la justificación del estudio.

El Capítulo II contiene el Marco teórico, que expone los conceptos y la fundamentación como base de la construcción teórica de la investigación, poniendo especial énfasis en el juego de roles como estrategia pos pandemia, para la mejora en el aprendizaje significativo afectado por la educación virtual en pandemia de los estudiantes, del cual son parte los conocimientos previos necesarios para la continuidad de la formación profesional de los estudiantes de contaduría pública, que coadyuvara en su inserción y desempeño laboral.

En el Capítulo III se presenta el marco metodológico, donde se desarrolla el paradigma que sigue la investigación, el enfoque que se adopta, el diseño metodológico, el tipo de estudio a aplicar, así como las técnicas utilizadas y sus instrumentos para el logro de los objetivos del estudio.

El capítulo IV expone los resultados a los que se arriban, producto del análisis de datos estadísticos apoyados en el Software SPSS, con evidencias en las encuestas realizadas a los estudiantes mediante la plataforma virtual Google Form, desde el punto de vista del investigador, así como a los docentes como parte del proceso enseñanza aprendizaje.

El capítulo V señala la propuesta del juego de roles como estrategia pos pandemia aplicables a materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, que puede extenderse además a otras materias con características similares en la carrera de Contaduría Pública de la UMSA.

Finalmente, el Capítulo V contiene las Conclusiones y Recomendaciones, en la cual se muestran los resultados de la investigación que expone los efectos de la aplicación del juego de roles como estrategia pos pandemia en el aprendizaje significativo actual de los estudiantes, así como las recomendaciones respecto a otros aspectos que requieren la toma de medidas en el ámbito educativo.

CAPITULO I

PROBLEMATIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

A lo largo de la historia, la humanidad ha enfrentado diversas pestes, epidemias y enfermedades, siendo la más reciente la pandemia del SARS-CoV-2, identificada por primera vez en diciembre de 2019 en Wuhan, China. Este virus se propagó a nivel mundial, declarándose oficialmente una pandemia el 11 de marzo de 2020. La enfermedad que causa es una afección respiratoria aguda, cuyos síntomas más comunes incluyen fiebre, tos y dificultad para respirar. En un esfuerzo por frenar la propagación del virus, los gobiernos han implementado cuarentenas y restricciones de viaje a una escala sin precedentes. Sin embargo, a pesar de estas medidas, los casos de muerte continuaron aumentando. El sistema de salud se vio abrumado por la cantidad masiva de casos, lo que llevó a permitir el teletrabajo a los trabajadores como una medida para evitar una mayor presión en el sistema (Cuero, 2020). Con esta medida, la virtualidad inevitablemente comenzó a ganar terreno en la vida de la humanidad. Fue necesario emplear e innovar en soluciones tecnológicas para continuar con las actividades cotidianas de las personas en diversos ámbitos, que van desde el trabajo hasta la educación y el comercio.

La situación sanitaria ha tenido un impacto negativo en diversos sectores, siendo especialmente evidentes en salud, educación y economía. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), la región ya enfrentaba desafíos sociales y económicos antes de la pandemia, caracterizados por un aumento en los índices de pobreza y descontento social. Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) ha identificado grandes brechas de desigualdad en los resultados educativos.

Con la llegada de la pandemia y las disparidades en el acceso a la educación remota, la UNESCO reconoce la dificultad de determinar con certeza el impacto de la crisis, pero señala las marcadas diferencias en los logros de aprendizaje debido a las desigualdades educativas y de acceso a la educación. Concluye que: "(...) la pandemia COVID-19 plantea retos importantes para los sistemas educativos y sociales de los países de la región que deben ser abordados de manera coordinada." (CEPAL-UNESCO, 2020, p. 18).

Es innegable que antes de la pandemia, los países de América Latina ya enfrentaban desafíos considerables, tanto en el ámbito social como económico. Esta región se caracterizaba por la presencia de protestas, bloqueos y movimientos sociales, los cuales surgieron como respuesta a las dificultades económicas que se experimentaban. Estos problemas económicos no solo generaron tensiones sociales, sino que también desencadenaron luchas de poder internas.

Con la llegada de la pandemia, estas tensiones y desafíos preexistentes se agravaron aún más. La crisis sanitaria exacerbó las condiciones sociales y económicas ya frágiles en la región, lo que condujo a una situación aún más compleja y difícil de gestionar.

Según varios estudios, los efectos de la pandemia han coincidido en un aumento de las dificultades en la salud mental, los problemas familiares, la baja motivación y la disminución del aprendizaje significativo. Estos efectos se atribuyen a factores estresantes como la sobrecarga de tareas, el confinamiento, la transición a la educación virtual y la falta de orientación académica, entre otros (Troncoso, 2022). "El estrés académico asociado a la pandemia por la COVID-19 se está incrementando (...) muestran una disminución en la motivación y el aprendizaje significativo, con un aumento de la ansiedad y dificultades familiares" (Gonzales L. , 2020).

El enfrentamiento de una situación de salud como la vivencia de la enfermedad por COVID dentro de la familia ha provocado en muchas personas un trauma significativo,

que incluso con el paso del tiempo no ha sido superado. Esta situación se observa en personas de todas las edades: adultos, jóvenes e incluso niños, quienes actualmente enfrentan dificultades en su desempeño profesional, en sus estudios universitarios y en el colegio. El confinamiento también ha tenido un impacto negativo en la salud mental debido a la falta de interacción social.

En el ámbito educativo, las actividades presenciales en las instituciones educativas se han suspendido, y se han cancelado reuniones académicas, cursos, seminarios, congresos y otras actividades. Las universidades se han visto obligadas a recurrir a métodos no presenciales, como la implementación o fortalecimiento de entornos virtuales, para seguir facilitando el aprendizaje de los estudiantes. La pandemia ha generado una serie de cambios significativos, incluida la adopción de nuevas estrategias de educación a distancia, la introducción de nuevos métodos de evaluación y retroalimentación, así como el uso de materiales relevantes para sesiones prácticas, como videos y otros medios digitales (Díaz, 2020).

Si bien las instituciones educativas se vieron obligadas a tomar medidas urgentes, es innegable que la responsabilidad recayó principalmente en los docentes, de los cuales, algunos tenían cierta experiencia en entornos virtuales, pero los más carecían de los instrumentos y habilidades necesarias para enfrentar este desafío, a pesar de su amplia experiencia en educación universitaria.

Según un estudio realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el impacto de la pandemia COVID-19 ha resultado en la pérdida de aprendizaje, lo cual podría desencadenar en un futuro un aumento en los riesgos de deserción escolar. Además, esta situación podría dar como resultado la formación de profesionales que carezcan de los conocimientos, competencias y habilidades comparables a las de generaciones anteriores, lo que afectaría sus oportunidades laborales, denominando a

estos estudiantes como la “*generación COVID*” (Acevedo, Ivonne; Székely, Miguel; Zoido, Pablo, 2023, p. 17).

Según estimaciones de la UNESCO, a nivel global, las escuelas han permanecido cerradas completamente durante un promedio de 14 semanas. Sin embargo, la duración de los cierres de escuelas varía significativamente entre las regiones. Por ejemplo, en América Latina y el Caribe, se registraron cierres nacionales completos durante un promedio de 20 semanas, mientras que en Oceanía la duración fue de solo 4 semanas, y en Europa fue de 10 semanas (Reimers, 2021). Según Cerdas, Mora y Salas (2020), citado por (Tananta, 2021), muchas universidades en el mundo adoptaron la educación virtual con el objetivo de conservar firme los procesos de aprendizaje, empleando en su mayoría el aprendizaje remoto basado en el uso de plataformas y herramientas de video conferencias.

El tiempo de cierre de las escuelas indudablemente refleja el nivel de respuesta de los países ante la pandemia. Existe una brecha significativa entre los países de Latinoamérica, Europa y Oceanía, lo que pone de manifiesto los desafíos a diversos niveles que enfrentan los países latinoamericanos, dificultando la adopción de medidas prontas y oportunas. Por el contrario, en Europa y Oceanía, el tiempo de respuesta fue relativamente corto, a pesar de que la situación de la pandemia se desarrollaba en un contexto de total incertidumbre, sin proyecciones claras sobre su evolución.

En relación con las repercusiones académicas de la educación virtual en los estudiantes de Latinoamérica, un estudio ha señalado que las emociones negativas, como el estrés, la ansiedad, la depresión y el aburrimiento, predicen un bajo aprendizaje significativo. Además, las dificultades económicas, la falta de conexión con su entorno y los problemas de salud mental generan incertidumbre sobre el futuro y afectan tanto su desempeño académico como su bienestar personal (Rodríguez, y otros, 2022). En países vecinos encontramos varios estudios en relación a los efectos de la pandemia, así en Chile,

“(…) el 64% de las escuelas municipales declaró que sus estudiantes de educación media poseen hoy un peor desarrollo académico respecto al de sus pares previo a la pandemia.” (Izquierdo, Granese, & Maira, 2023).

En cuanto a los estudios sobre las repercusiones en la educación, también se destacan diferencias significativas entre América Latina y otros países. En América Latina, la investigación en este ámbito ha sido escasa, mientras que, en otros países, las instituciones educativas han liderado estos esfuerzos, respaldadas por medidas gubernamentales destinadas a mitigar el impacto en el sector.

Es crucial reflexionar sobre la necesidad de adentrarse en la investigación en el contexto posterior a la pandemia, con el fin de recopilar información relevante que contribuya al desarrollo de la educación, especialmente en lo que respecta a la mejora de la práctica docente y a la comprensión de la realidad experimentada por los estudiantes. La investigación se convierte en una herramienta indispensable para adquirir nuevos conocimientos que preparen a la educación para posibles eventualidades futuras.

Muchos de los estudios en este campo han examinado modelos educativos y prácticas docentes exitosas durante la pandemia. Sin embargo, es necesario profundizar en los contenidos curriculares y su conexión con las habilidades del siglo XXI. Esto permitirá que los estudiantes desarrollen un perfil adecuado y puedan integrarse eficazmente en el ámbito laboral, contribuyendo así al progreso de la sociedad. Es fundamental explorar cómo se han llevado a cabo estos cambios y si los aprendizajes resultantes están siendo consolidados (Posso & Posso, 2023).

En el contexto específico de Bolivia, la educación virtual se ha extendido incluso hasta la gestión 2022 en las universidades públicas. Esta situación ha impactado negativamente en la calidad de la educación superior y, como resultado, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Actualmente, esta problemática representa un desafío

significativo para garantizar la continuidad y la calidad de la formación de los futuros profesionales.

La palabra educación, viene del latín “educare”, que significa criar, alimentar, nutrir; su función principal es la transmisión de conocimientos y las dos funciones secundarias son la integración sociocultural y el enriquecimiento personal (Julca, 2016). La universidad según afirma Polo, citado por (Vélez, 2008), tiene el compromiso con la sociedad de otorgar un saber superior.

Los estudiantes que se encuentran en su último año de estudios necesitan tener una base sólida de conocimientos previos para poder culminar su formación de manera integral. Sin embargo, se ha observado una carencia de estos conocimientos al regresar a la educación presencial después de tres periodos consecutivos de educación virtual debido a la pandemia. Esta situación se convierte en el punto de partida fundamental para la investigación actual.

Es imprescindible destacar la importancia de la asignatura de Gabinete de Auditoría Tributaria en la formación integral de los estudiantes, dado que su campo de acción es sumamente amplio. Todas las empresas privadas que requieren servicios de auditoría están sujetas a las disposiciones del sistema tributario nacional. Por lo tanto, es crucial que el profesional auditor cuente con un sólido dominio de estos conocimientos para desempeñarse eficazmente en su labor.

Dada la necesidad imperante de contar con profesionales de excelencia para contribuir al desarrollo integral de nuestro país, este estudio posgradual se compromete a abordar la problemática educativa universitaria. Su objetivo es explorar nuevas estrategias didácticas destinadas a formar un capital humano altamente competitivo y de excelencia en el ámbito económico-financiero, cuyos conocimientos sean un aporte significativo al progreso nacional.

En este contexto, nos enfrentamos a una situación sumamente delicada en el ámbito educativo, donde es crucial disponer de los recursos necesarios para evaluar el estado actual de la educación, reflejado en el logro de un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes.

En Bolivia, la educación virtual se implementó en el sector de la educación superior privada desde marzo de 2019 hasta finales de 2021. Por otro lado, en el sistema universitario público, como en el caso de la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA), la educación presencial se reanudó a principios de 2023, según indica su página oficial (Universidad Mayor de San Andrés, 2023). Por consiguiente, la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés retomó las clases presenciales en febrero de 2023.

La asignatura de Gabinete de Auditoría Tributaria, que se cursa en el quinto año, requiere un sólido nivel de conocimientos y competencias previas por parte de los estudiantes. Entre estas competencias, una de las más importantes es la materia de Contabilidad Tributaria, la cual proporciona los fundamentos y habilidades básicas necesarias en materia tributaria. Sin embargo, una evaluación diagnóstica realizada a los estudiantes al inicio de la gestión 2023 reveló que estos conocimientos previos no estaban suficientemente consolidados. Los propios estudiantes reconocen esta situación, argumentando que durante la educación virtual enfrentaron numerosos obstáculos para aprovechar adecuadamente las clases impartidas por los docentes.

Esta dificultad se ha convertido en un obstáculo significativo para la continuidad de la enseñanza en la educación superior. Por lo tanto, es crucial determinar el nivel de aprendizaje significativo en el contexto pospandémico y desarrollar estrategias didácticas efectivas y adaptadas a la situación actual para alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta problemática educativa se aborda desde los siguientes problemas específicos:

- El regreso a las clases presenciales implica volver al método de enseñanza tradicional, centrado en clases magistrales.
- Los docentes carecen de conocimiento sobre la forma más efectiva de facilitar la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes que han pasado tres años en educación virtual.
- Aunque los docentes han desarrollado habilidades en el uso de medios digitales para la transmisión de conocimientos, no pueden aplicarlas debido a la falta de políticas educativas claras por parte de las instituciones.
- El empleo de estrategias educativas tradicionales puede no estar alineado con la realidad educativa actual.

En este momento de la historia, el reto es cómo abordar la educación el día después de la pandemia, la UNESCO sugiere encarar la apertura progresiva de las aulas considerando dos grandes principios: 1. Asegurar el derecho a la educación superior de todas las personas con igualdad de oportunidades; 2. No dejar atrás a ningún estudiante, alineado con el propósito principal de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas, considerando que la crisis impactó de grados distintos a los estudiantes, debiendo atender con prioridad las necesidades pedagógicas, económicas y socioemocionales de los estudiantes que tengan mayor dificultad para continuar su formación (Francesc, 2020).

Ante estos problemas, es preciso hacer notar que antes de la pandemia, la perspectiva de la educación como derecho humano, implica concebir la integración de las tecnologías digitales en los sistemas educativos, el Marco de Acción para la Agenda Educación 2030 establece el uso de tecnologías como apoyo a las estrategias didácticas en pos-pandemia. En este mismo orden de ideas, se plantea como una alternativa para atenuar la problemática identificada y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de

la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, implementar estrategias didácticas como el juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas aplicadas a la situación actual de pos pandemia.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta principal

Sobre los problemas expuestos, se plantea la siguiente pregunta principal:

¿Cómo influye el juego de roles como estrategia didáctica pos pandemia para un aprendizaje significativo, en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés?

1.2.2. Preguntas secundarias.

¿Utilizan los docentes en la carrera de Contaduría Pública, el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos pandemia?

¿Cuál es el nivel de pre test en los estudiantes de Contaduría Pública, que ingresan a una educación presencial sin la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica?

¿Cómo implementar el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, para el logro de un mejor aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública?

¿Cuál es el nivel de pos test, como resultado del uso de la estrategia del juego de roles en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública?

1.3. Justificación.

1.3.1. Importancia de la investigación

El tema de investigación tiene una importancia alta, en consideración a que, conocer y aplicar mejores Estrategias didácticas pos-pandemia, como el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje significativo, es una cuestión pendiente de resolver en los centros de educación de todos los niveles, en muchos países de todas las regiones del mundo, toda vez que esta temática es uno de los

principales problemas que obstaculiza la continuidad del proceso enseñanza aprendizaje, debido al desconocimiento cabal de la situación académica de los estudiantes del nivel universitario por la situación emergente.

La investigación es relevante porque nos permitirá proponer medidas para mitigar los efectos de la educación virtual en pandemia COVID-19 en el aprendizaje significativo pos-pandemia, para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, permitiendo al docente continuar con su labor de enseñanza a partir del fortalecimiento de los conocimientos previos de la materia, atendiendo los requerimientos de los estudiantes de lograr un aprendizaje de las competencias necesarias para la culminación de sus estudios y continuar con el proceso de titularización.

Esta nueva dinámica educativa presenta un desafío para muchos docentes, ya que los métodos y técnicas de enseñanza tradicionales pueden resultar obsoletos en el contexto actual. Es fundamental reconocer que la situación educativa ha evolucionado significativamente debido a la pandemia de COVID-19, y por lo tanto, se requiere una adaptación por parte de los educadores.

Una preocupación común entre los docentes es la necesidad de adquirir y aplicar estrategias didácticas más adecuadas para la educación superior, que tengan en cuenta la situación actual del sistema educativo. Esto incluye considerar las habilidades digitales y competencias desarrolladas durante la educación virtual, así como también integrar métodos innovadores que fomenten el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes.

En resumen, es fundamental que los docentes se mantengan actualizados y adapten sus enfoques pedagógicos para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes en el contexto actual de la educación superior. Esto requerirá un esfuerzo continuo de

capacitación y desarrollo profesional para asegurar una experiencia educativa de calidad y relevante para todos los involucrados.

Es conveniente, porque ayudará a los docentes a utilizar el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, como una estrategia didáctica adecuada a la situación actual de pos pandemia en asignaturas troncales en la carrera de contaduría pública como es la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, para un aprendizaje significativo, necesario en la formación del profesional auditor, para el desarrollo de competencias y capacidades de diagnóstico, resolución de problemas tributarios en su desempeño profesional futuro.

1.3.2. Justificación social

Su importancia social radica en que permite al docente mejorar el desempeño docente en materias de aplicación práctica de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, ampliando sus conocimientos en el uso del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica.

La investigación pretende la promoción de la participación estudiantil: La integración de tecnología y juego de roles en el aula puede motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esto les brinda la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos en situaciones prácticas y desarrollar habilidades relevantes para su futura carrera profesional.

Al promover una mayor participación estudiantil y el logro de conocimientos sólidos, esta iniciativa tiene el potencial de tener un impacto significativo social en la calidad de la educación.

1.3.3. Justificación científica

Aportará al campo de la educación, ampliando el campo de investigación en metodologías educativas: La implementación del juego de roles con tecnología ofrece una oportunidad para explorar y desarrollar nuevas metodologías educativas que puedan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en materias prácticas, ofreciendo nuevas respetivas y enfoques para abordar los desafíos actuales educativos.

Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje: La aplicación de esta estrategia didáctica tiene el potencial de hacer que el proceso de enseñanza de materias prácticas sea más efectivo para los estudiantes al fomentar una mayor participación en el aprendizaje. Esto puede conducir a una comprensión más profunda y duradera de los conceptos, así como al logro de conocimientos sólidos en la materia.

En conclusión, esta investigación tiene una justificación científica sólida al contribuir al avance del conocimiento en metodologías educativas y al mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en materias prácticas

1.3.4. Justificación teórica

El principal aporte teórico es la exploración de nuevas perspectivas teóricas: La aplicación del juego de roles con tecnología en el contexto educativo representa un área de investigación poco explorada desde el punto de vista teórico. Esta investigación tiene como objetivo llenar este vacío al desarrollar nuevas bases que integren conceptos relacionados con el aprendizaje significativo, la educación virtual en pandemia y las estrategias.

El análisis de experiencias detectadas: Se buscará analizar las experiencias de estudiantes y docentes que han participado en actividades de juego de roles con tecnología durante la educación virtual en pandemia. Estas experiencias proporcionarán información

valiosa para comprender cómo esta estrategia afecta el aprendizaje significativo y cómo se puede optimizar su implementación en el futuro.

La construcción de nuevos conceptos teóricos: A partir de los hallazgos de la investigación y las experiencias recopiladas, se podrá construir nuevos conceptos teóricos que ayuden a explicar y comprender mejor el papel del juego de roles con tecnología como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos nuevos conceptos teóricos contribuirán al avance del conocimiento en el campo de la educación y la pedagogía

En resumen, la justificación teórica de esta investigación radica en la necesidad de desarrollar nuevas bases teóricas que aborden el juego de roles con el respaldo de herramientas tecnológicas como una estrategia didáctica relevante y efectiva en el contexto actual de la educación virtual en pandemia. Esto permitirá avanzar en la comprensión y aplicación de esta innovadora metodología en el campo educativo.

1.3.5. Justificación práctica

La investigación se justifica prácticamente, porque mejora del proceso enseñanza-aprendizaje, al implementar esta estrategia didáctica en el desarrollo de las actividades y contenido curricular de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, se promoverá un aprendizaje más activo, participativo y significativo para los estudiantes. Esto les permitirá no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también aplicarlos en prácticas relevantes para su futura carrera profesional.

Permitirá el desarrollo de competencias profesionales: La aplicación del juego de roles con tecnología contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para el ejercicio profesional en el campo de la auditoría tributaria. Los estudiantes tendrán la oportunidad de poner en práctica habilidades como el análisis crítico, la resolución de

problemas y la toma de decisiones en un entorno simulado, preparándolos para enfrentar desafíos del mundo real

Coadyuva en la mejora de las habilidades pre profesionales: Al contar con una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y práctica, los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar sus prácticas pre profesionales. Habrán desarrollado habilidades y competencias relevantes que les permitirán desempeñarse de manera más efectiva en el campo laboral, lo que contribuirá a su éxito profesional futuro.

En resumen, la investigación propuesta tiene una justificación práctica sólida al ofrecer una estrategia didáctica efectiva para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria. Esto no solo beneficia a los estudiantes al desarrollar sus competencias profesionales, sino que también contribuye a su preparación para enfrentar sus prácticas pre profesionales y su futura carrera profesional en el campo de la auditoría tributaria.

1.3.5. Justificación metodológica

El aporte metodológico de la presente investigación permitirá aportar en el uso del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica para futuras investigaciones, debido a que no se encontraron investigaciones concretas en relación a esta estrategia didáctica pertinente en pos pandemia para mejorar el aprendizaje significativo, si bien existen estudios, los mismos manifiestan la pérdida de conocimientos, sin embargo, este hecho no se demuestra con instrumentos metodológicos en la materia específica del área tributaria.

1.3.6. Finalidad y utilidad de la investigación.

A pesar de la existencia de estudios con el impacto de la educación virtual en el aprendizaje durante la pandemia, no existen obras específicas que aborden el uso del juego de roles con tecnología como estrategia didáctica pertinente en el contexto pos

pandemia para el aprendizaje significativo, especialmente en el área tributaria. Por lo tanto, esta investigación aportará al vacío en la literatura existente al explorar esta área poco estudiada.

Es evidente la necesidad de instrumentos metodológicos específicos: Si bien algunos estudios han señalado una pérdida de conocimientos durante la educación virtual en pandemia, no se ha demostrado de manera concluyente con instrumentos metodológicos específicos en el área tributaria. Esta investigación contribuirá a abordar esta brecha al desarrollar y aplicar instrumentos metodológicos específicos diseñados para evaluar el impacto del juego de roles con tecnología en el aprendizaje significativo en el área de auditoría tributaria.

Los hallazgos y metodologías desarrolladas en esta investigación servirán como base para futuras investigaciones en el campo de la educación y la pedagogía. El uso del juego de roles con tecnología como estrategia didáctica podría explorarse en otros contextos educativos y disciplinas, lo que ampliaría el conocimiento y las posibilidades de aplicación de esta innovadora metodología.

En síntesis, finalidad y utilidad de esta investigación se fundamenta en su capacidad para llenar un vacío en la literatura existente, desarrollar instrumentos metodológicos específicos y sentar las bases para futuras investigaciones en el campo de la educación y la pedagogía, utilizando el juego de roles con tecnología como estrategia didáctica.

1.3.7. Relevancia y Pertinencia del tema.

El tema tiene relevancia local, nacional, regional e internacional, porque la temática de investigación y propuesta del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica, es de actual interés por su problemática relacionada a los efectos de educación virtual en pandemia COVID-19 en la educación, e incumbe a los países con limitaciones educativas con características similares.

Este estudio de análisis, de estrategias didácticas pos-pandemia como el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, para la mejora del aprendizaje significativo, responde al recurrente interés nacional y universitario, para salir a la brevedad, de una situación de aletargamiento por el retorno a la modalidad de educación tradicional.

1.3.8. Factibilidad.

El estudio proyectado y diseñado es factible en todas sus fases y tiempos hasta su conclusión, cumpliendo toda salvedad.

1.4. Objetivos de investigación.

Previo al planteamiento de los objetivos, es necesario precisar que el objeto de la investigación son los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria del 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés UMSA.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la influencia del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA.

1.4.2. Objetivos específicos.

Los objetivos secundarios coadyuvaran en la consecución del objetivo general, siendo los mismos:

- Identificar si los docentes de la carrera de contaduría pública, utilizan el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos pandemia.

- Diagnosticar mediante la aplicación de un pre test el nivel de conocimientos respecto a la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica por parte de los docentes en la carrera de contaduría pública.
- Proponer el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia para la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública.
- Medir el impacto de la aplicación del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, a través de un pos test en los estudiantes de la carrera de contaduría pública.

1.5. Delimitación de la investigación.

1.5.1. Temática.

La temática es de interés académico social nacional, depositado en el Sistema de la Educación Boliviana-SEB nivel universitario, y el presente estudio desde la formación post gradual, en el nivel de maestría.

Se encuentra en la línea de investigación de la educación, toda vez que se busca conocer el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como una de las mejores estrategias didácticas pos-pandemia y el efecto de su aplicación, en el aprendizaje significativo; para aminorar los efectos negativos como resultado del momento de confinamiento por la crisis sanitaria, como propuesta educativa.

1.5.2. Espacialidad.

Si bien la problemática es de interés internacional, el estudio de campo está circunscrito geográficamente al Departamento de La Paz desde los actores de la educación universitaria de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria correspondiente al 5to año de la carrera de contaduría pública de la Universidad Mayor de San Andrés UMSA.

1.5.3. Temporal.

El lograr un mejor desempeño educativo y posteriormente un buen desempeño profesional, cumpliendo el interés del Estado de contar con profesionales de excelencia, por lo que su vigencia es permanente y es una temática actual, considerando que involucra a la población universitaria dedicada a la formación de profesionales, el alcance temporal aplicada al estudio es la gestión 2023, caracterizada por una educación influenciada por la educación virtual desarrollada durante la pandemia COVID-19.

1.5.4. Personal.

El estudio será realizado en estudiantes con bajo aprendizaje significativo de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria correspondiente a 5to año de la Carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés UMSA.

1.6. Hipótesis

El juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia, influyen de manera importante en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés.

1.7. Operacionalización de variables

1.7.1 Identificación de variables

Las variables del tema de estudio son:

Variable independiente – Estrategia didáctica Juego de roles

Variable dependiente – Aprendizaje significativo

1.7.2 Conceptualización de variables

Estrategia didáctica juego de roles

La estrategia didáctica es la metodología o enfoque usado por el docente para facilitar el aprendizaje, entre ellos el juego de roles. Estas estrategias están diseñadas para

promover la participación activa de los estudiantes, asignar roles a los estudiantes para que se involucren en situaciones que simulan la vida real, para fomentar la comprensión profunda de los conceptos, desarrollar habilidades y competencias, y mejorar el aprendizaje significativo debilitado, resultado de la educación virtual en pandemia.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un proceso, a través del cual, la nueva información se relaciona con el conocimiento ya existente, logrando una conexión sustantiva con la estructura cognitiva del estudiante, así el material de aprendizaje se transforma en un resultado psicológico, que permite adquirir y almacenar una inmensa cantidad de ideas e información en cualquier campo del conocimiento.

1.7.3. Operacionalización de variables

Tabla N° 1 Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADOR	MEDIDOR	TECNICAS	INSTRUMENTOS	
ESTRATEGIA DIDACTICA Juego de Roles	Metodología usada por el docente para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje. El juego de roles es una estrategia que permite a los estudiantes asumir y representar roles en situaciones realistas.	Procedimientos técnicos	Planificación de actividades.	Escala de likert 1-Nunca 2-Pocas veces 3-A veces 4-Frecuentemente 5-Siempre	Cuestionario	Cuestionario con la escala de likert	
			Ejecución de Actividades				
			Evaluación y retroalimentación				
			Uso de recursos tecnológicos				
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Nivel de conocimientos que el estudiante alcanza de manera cognitiva en sus actividades educativas.	Conocimientos	Conoce la Legislación tributaria boliviana vigente	Pre test Pos test	Cuestionario	Prueba objetiva Cuestionario con la escala de likert	
			Conceptualiza los Impuestos IVA, IT y Sistema de Facturación.	Escala de likert			
			Realiza el cálculo de los impuestos IVA, IT	1: Bajo (1-30) 2: Regular (31-50) 3: Medio (51-60) 4: Superior (61-80) 5: Excelente (81-100)			
		Capacidades	Realiza el cálculo de impuestos por rectificatorias de las declaraciones IVA, IT				
			Uso de recursos tecnológicos				
			Emite facturas de ventas.				
		Habilidades y Destrezas	Elabora Libros de Compras y Ventas IVA				
			Prepara DDJJ IVA e IT				

Elaboración: Propia

Fuente: Variables dependiente e independiente

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

Tabla N° 2 Estado del Arte

Nombre del documento	Estrategias de enseñanza virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de EB “Guayaquil”	
Institución	Universidad Cesar Vallejo (Perú)	
Autor	Lorenty Triana, Sandy Liliana	
Antecedentes del tema	Recursos tecnológicos, estrategias metodológicas, aprendizaje significativo, aprendizaje constructivista, enseñanza aprendizaje	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender
Falta de capacitación docente, necesidad de reestructuración de estrategias de enseñanza y mejora de las metodologías de evaluación	Diseñar una propuesta de estrategias de enseñanza virtual adecuadas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela de EB “Guayaquil” Cantón Vices 2021	Existe una relación directa entre las variables de estudio sobre la utilización de estrategias educativas virtuales para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Elaboración: Propia

Fuente: Tesis Estrategias de enseñanza virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de EB “Guayaquil” (Lorenty Triana, 2021)

Nombre del documento	Estrategias innovadoras para mejorar el desempeño docente: revisión sistemática	
Institución	Universidad Cesar Vallejo (Perú)	
Autor	Reyes Velásquez, Rosa Janira	
Antecedentes del tema	Estrategias innovadoras, desempeño docente	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender

¿Cómo impactan la aplicación de estrategias innovadoras en la mejora del desempeño docente?	Construir una síntesis explicativa del impacto de la aplicación de estrategias innovadoras en la mejora del desempeño docente a partir de la consulta de diversos artículos de revistas indexadas publicadas en el periodo 2017-2021.	Busca demostrar que muchos investigadores han aplicado diversas metodologías para demostrar el impacto de la aplicación de estrategias innovadoras.
---	---	---

Elaboración: Propia

Fuente: Tesis Estrategias innovadoras para mejorar el desempeño docente: revisión sistemática (Reyes Velasquez, 2022)

Nombre del documento	Programa de estrategias de mejoramiento y el servicio educativo en la carrera de contabilidad del instituto de educación superior tecnológico público “24 de Julio de Zarumilla”-Tumbes 2017	
Institución	Universidad Cesar Vallejo (Perú)	
Autor	Mirtha Margarita Preciado Olaya	
Antecedentes del tema	Estrategias de enseñanza para la mejora del aprendizaje significativo	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender
¿Qué efectos produce la aplicación de Programa de Estrategias de Mejoramiento en el Servicio Educativo en la Carrera de Contabilidad del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “24de julio de Zarumilla”-Tumbes 2017?	Determinar cuál es el efecto de la aplicación de Programa de Estrategias de Mejoramiento en el Servicio Educativo en la Carrera de Contabilidad del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “24de julio de Zarumilla”-Tumbes 2017	Existen efectos de la aplicación del programa de estrategias de mejoramiento en el servicio educativo en la carrera de contabilidad del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “24de julio de Zarumilla”-Tumbes 2017.

Elaboración: Propia

Fuente: Tesis Programa de estrategias de mejoramiento y el servicio educativo en la carrera de contabilidad del instituto de educación superior tecnológico público “24 de Julio de Zarumilla”-Tumbes 2017 (Preciado & Mirtha, 2019).

Nombre del documento	Juego de roles, como técnica motivacional en la aplicación del programa de lectura inteligente LECXUR en niños de 10 a 12 años	
Institución	Universidad Mayor de San Andrés (Bolivia) Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Carrera de psicología	
Autor	Mariana Yasiaria Elias	
Antecedentes del tema	Juego de roles, motivación, lectura inteligente.	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender
Falta de hábitos de lectura en la población estudiantil, en el ámbito laboral, que afectan al rendimiento escolar y se utiliza la lectura como castigo.	Optimizar la lectura inteligente, comprensiva y analítica, para elevar la productividad en el campo laboral, académico a través de ejercicios simples para potenciar la atención, comprensión y memoria.	El juego de roles motiva la lectura, mejora el tiempo y la velocidad de procesamiento de tareas, incrementando la cantidad de información que un niño puede conservar en la memoria de trabajo.

Elaboración: Propia

Fuente: Tesis Juego de roles, como técnica motivacional en la aplicación del programa de lectura inteligente LECXUR en niños de 10-12 años (Elias & Mariana, 2022).

Nombre del documento	Estrategias Didácticas vivenciales del Desempeño docentes para el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios (Caso UPEA Carrera Ciencias de la Educación-2018).	
Institución	Universidad Mayor de San Andrés (Bolivia) Centro Pedagógico y de Investigación en Educación Superior CEPIES	
Autor	Andrea Patricia Quispe Vargas	
Antecedentes del tema	Medios didácticos virtuales, aprendizaje significativo, estrategias didácticas.	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender
¿Cuál es la influencia de las estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios?	Determinar la influencia de las estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente en el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo semestre (caso UPEA Carrera Ciencias de la Educación-2018)	Las estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente determinan un aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios (caso UPEA Carrera Ciencias de la Educación-2018)

Elaboración: Propia

Fuente: Tesis Estrategias Didácticas Vivenciales del Desempeño Docente para el Aprendizaje Significativo en Estudiantes Universitarios (Caso UPEA ciencias de la Educación) (Quispe A. , 2019).

Nombre del documento	La Educación Virtual y la percepción de la calidad del servicio educativo en tiempo de pandemia en la facultad de agronomía de la Universidad Mayor de San Andrés en la Gestión 2020	
Institución	Universidad Mayor de San Andrés (Bolivia)	
Autor	Daybi Callisaya Estrada	
Antecedentes del tema	Calidad de la educación virtual	
Formulación del problema o preguntas de investigación	Objetivo de investigación	Hipótesis / Idea a defender
¿Cuál es la percepción del grado de satisfacción de la calidad del servicio educativo y formativo como resultado de la implementación de la educación virtual por la crisis sanitaria (periodo crítico de salido por pandemia), caso universitarios de la Facultad de Agronomía?	Conocer la percepción del grado de satisfacción universitaria por la implantación de educación virtual en tiempos de pandemia, para mejorar la calidad del servicio educativo y formativo en los universitarios de la facultad de Agronomía.	La implementación de la educación virtual (periodo crítico de salud por pandemia) cumplió satisfactoriamente la experiencia académica de los universitarios de la facultad de Agronomía.

Elaboración: Propia en base a Tesis de Grado

Fuente: Tesis de maestría la Educación virtual y la percepción de la calidad del servicio educativo (Callisaya, 2022)

2.1.1 Antecedentes internacionales

A nivel internacional se tienen los siguientes estudios que guardan relación con la presente investigación:

La investigación realizada en el Ecuador, denominada “Estrategia didáctica juego de roles y formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración”, cuyo propósito fue determinar la relación que existe entre la estrategia didáctica juego de roles y la formación de competencias en estudiantes universitarios de administración, encontrando que existe una correlación positiva y significativa entre la estrategia didáctica juego de roles y la formación por competencias en estudiantes de Administración, es decir que ante una mejor aplicación de la estrategia juego de roles, es de esperar una mejor formación por competencias. (Espinoza, Aguilar, & Espinoza, 2023)

Esta investigación hace ver que la estrategia didáctica juego de roles, permite colocar a los estudiantes en casos reales, para comprender y explorar su conducta y su pensamiento crítico, aspectos que denotan que también es aplicable a materias de la misma rama como es la carrera de contaduría pública, en la que es necesario que el estudiante se enfrente a casos reales relacionados con la profesión, como es la elaboración y emisión de facturas, elaboración de registros tributarios y presentación de declaraciones juradas.

En el trabajo denominado “Estrategias innovadoras para mejorar el desempeño docente: una revisión sistemática”, desarrollado en Perú, presenta como objetivo de investigación construir una síntesis explicativa del impacto de la aplicación de estrategias innovadoras en la mejora del desempeño docente a partir de la consulta de diversos artículos de revistas indexadas publicadas en el periodo 2017-2021 (Reyes Velasquez, 2022).

La investigación, demuestra que varios investigadores han aplicado diversas metodologías para demostrar el impacto de la aplicación de estrategias innovadoras sistemática, refiriéndose cuando se menciona las didácticas innovadoras al uso de estrategias didácticas con el apoyo de herramientas tecnológicas, encontrando que muchos investigadores incursionaron en la investigación de estas estrategias didácticas demostrando que el tema es de bastante uso y aceptación.

En la tesis denominada Estrategias de enseñanza virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de EB “Guayaquil”, se propuso como objetivo Diseñar una propuesta de estrategias de enseñanza virtual adecuadas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela de EB “Guayaquil” Cantón Vices 2021, determinando que existe una relación directa entre las variables de

estudio sobre la utilización de estrategias educativas virtuales para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Lorenty Triana, 2021).

Este estudio refuerza que el diseño de estrategias de enseñanza virtual, aportan a un mejor aprendizaje significativo en los estudiantes, logrando que estos últimos sean más participativos y activos en el proceso enseñanza aprendizaje, aspecto que motiva la investigación previa, lo que permite mejorar el rendimiento académico

La investigación realizada en la Tesis denominada “Establecer el grado de relación entre la educación virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de química general en la Escuela de Ingeniería Industrial – FIIS UNAC”, se planteó como objetivo Determinar la relación que existe entre la educación virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Química General en la escuela de ingeniería Industrial-FIIS UNAC, concluyendo que se acepta la hipótesis general de investigación, es decir que existe relación significativa entre la educación virtual y el aprendizaje significativo en los estudiantes de química General de la escuela de Ingeniería Industrial de la FIIS de la Universidad Nacional del Callao (Quiroa, 2021).

En la citada investigación, si bien se estableció una relación significativa entre la educación virtual y el aprendizaje significativo, no obstante, de ello, también se puso en evidencia la necesidad de evaluar el impacto social de la educación virtual por las limitaciones del acceso a internet a las que se enfrenta gran parte de la población en Perú.

La tesis denominada “Programa de estrategias de mejoramiento y el servicio educativo en la carrera de contabilidad del instituto de educación superior tecnológico público “24 de Julio de Zarumilla”-Tumbes 2017, presenta como objetivo determinar cuál es el efecto de la aplicación de Programa de Estrategias de Mejoramiento en el Servicio Educativo en la Carrera de Contabilidad del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “24de julio de Zarumilla”-Tumbes 2017 (Preciado & Mirtha, 2019).

Este estudio cuasi experimental realiza un pre test a dos grupos, uno experimental y otro control, presenta como propuesta una estructura temática compuesta por unidades de aprendizaje en relación a la calidad de la enseñanza, las relaciones interpersonales y el tratamiento especializado, las cuales son aplicadas a un grupo experimental, de manera posterior se realiza un pos test a ambos grupos encontrando un efecto positivo en el grupo experimental con la aplicación de la propuesta.

2.1.2 Antecedentes nacionales

La investigación “Juego de roles, como técnica motivacional en la aplicación del programa de lectura inteligente LECXUR en niños de 10 a 12 años”; presenta como problemática la falta de la cultura de la lectura; plantea como objetivo optimizar la lectura inteligente, comprensiva y analítica, para elevar la productividad en el campo laboral, académico a través de ejercicios simples para potenciar la atención, comprensión y memoria (Elias & Mariana, 2022).

Este trabajo pone en evidencia una realidad latente en Bolivia que es la falta de la cultura de la lectura tanto en el ámbito laboral como el educativo, sugiriendo el juego de roles como una estrategia para mejorar esta situación problemática, que se estaría utilizando en un centro de capacitación especializada en lectura y aprendizaje de lectura, para el logro de la comprensión y memoria, haciendo ver que el juego de roles mejora la productividad en muchas áreas del aprendizaje y del campo laboral.

La Tesis denominada “Educación en línea: factores que afectan el nivel de aprendizaje significativo en estudiantes y docentes de la carrera de Ciencias de la Información de la Universidad Mayor de San Andrés”; planteo como objetivo analizar los factores que afectan el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer y quinto año de la gestión 2020 y la enseñanza en línea de docentes, de tal forma que se cuente

con una fuente de información objetiva para mejorar la modalidad de las clases en línea, concluyendo que los factores que más han afectado al aprendizaje significativo por el cambio repentino de clases en línea, son los factores tecnológico y económico (Arratia & Charca, 2023).

La citada investigación, hace notar de las ventajas del uso de plataformas, como el ahorro del tiempo y dinero, la participación de los estudiantes, la optimización de tareas, la interacción, eficacia en la comunicación, mayor contenido informativo y el fomento del trabajo en equipo, exponiendo como herramientas tecnológicas, las videoconferencias, las plataformas virtuales y otras que aportan a un aprendizaje significativo.

La investigación estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente para el aprendizaje significativo; se planteó como objetivo Determinar la influencia de las estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente en el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo semestre (caso UPEA Carrera Ciencias de la Educación-2018), en el cual a partir de la aplicación de un pre test y un pos test, determinó que las estrategias didácticas vivenciales del desempeño docente determinan un aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios (Quispe A. , 2019).

Estudio cuasiexperimental, en el que se aplicó un pre test a dos grupos, uno experimental y otro de control, se aplicaron estrategias vivenciales propuestas al grupo experimental, entre las que se encuentran, el juego de negocios, el juego de roles, la simulación y juego y, otros, posteriormente se aplicó el pos test, determinando que las estrategias didácticas vivenciales determinan un aprendizaje significativo en el grupo experimental.

2.2 Marco Institucional

La Universidad Mayor de San Andrés fue fundada el 25 de octubre de 1830, por Don Andrés de Santa Cruz, recién en 1930 alcanza la categoría de plenamente autónoma (UMSA, 2023). La facultad de Ciencias Económicas y Financieras fue creada en 1930 inicialmente solo con la carrera de Administración de empresas, más adelante las carreras de Auditoría (ahora denominada Contaduría Pública) y Economía. (FACECO UMSA, 2023).

Misión de la carrera de Contaduría Pública

La misión de la carrera de Contaduría Pública es:

Formar profesionales en Contaduría Pública, con excelencia académica en las áreas de información financiera y no financiera, que permita potenciar la capacidad de la toma de decisiones por diversos usuarios (Contaduría Pública, 2023).

Visión de la carrera de Contaduría Pública

La visión de la carrera de Contaduría Pública es:

Ser una unidad académica acreditada nacional e internacionalmente en la formación de profesionales altamente competitivos en Contaduría Pública, aplicando un modelo educativo integrador, pertinente y permanente a las demandas de la sociedad, la profesión y el Estado (Contaduría Pública, 2023).

Objetivos de la carrera de Contaduría Pública

Los objetivos de la carrera de Contaduría Pública son:

1. Promover la excelencia académica en sistemas de información: Contable, Financiera y de Gestión.

2. Promover la formación de profesionales que brinden servicios de atestación y no atestación que aseguren la información financiera y no financiera.
3. Promover la formación de profesionales que brinden servicios de asesoramiento en las áreas de información financiera, tributaria, de gestión y otros relacionados.
4. Desarrollar la conciencia crítica y capacidad de crear, adaptar y enriquecer el conocimiento científico de la Profesión. (Contaduría Pública, 2023).

Perfil del profesional Contador Público

El Contador Público, posee una sólida formación académica en contabilidad, auditoría y finanzas coadyuvada con conocimientos: administrativos, económicos, tributarios, jurídicos, tecnológicos y sociales que le permiten alcanzar una conciencia crítica y creativa con capacidad analítica, interpretativa, organizativa y de investigación, con alto grado de responsabilidad y ética profesional que le permite ser altamente competente frente a crecientes retos, aplicando sus conocimientos a situaciones prácticas de la vida real. Además, posee elevadas cualidades humanas y técnicas para lograr equilibrio justo en el control de recursos de entidades públicas y privadas. Porque, es generador de información contable, financiera, operativa y de gestión para la toma y control de decisiones gerenciales; agregando valor a través de los servicios de atestación. (Carrera Contaduría Pública, 2023).

En este contexto, la carrera de Contaduría Pública de la UMSA forma profesionales con sólida formación académica en contabilidad, auditoría y finanzas, con conocimientos muy amplios entre otros, en materia tributaria, con alto grado de responsabilidad y ética profesional permitiéndole ser altamente competente, debiendo aplicarse sus conocimientos a situaciones prácticas de la vida real (Carrera Contaduría Pública, 2023).

Con la llegada a Bolivia, de la pandemia COVID-19, la educación virtual fue implementada desde el mes de marzo de la gestión 2019 hasta finales de la gestión 2022, la educación presencial fue retomada según la página oficial de la UMSA, a inicios de la gestión 2023 (Universidad Mayor de San Andres, 2023). De esta manera, la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, retoma la educación presencial en el mes de febrero de 2023.

Durante la pandemia la carrera de Contaduría Pública desarrolló las actividades de enseñanza aprendizaje, a través del campus virtual diseñado mediante el uso de la plataforma de aprendizaje Moodle, para subir los contenidos programáticos y las actividades evaluativas. Respeto a las clases sincrónicas se recurrió a la aplicación Webex Meetings, para clases, seminarios, conferencias y otros eventos formativos. Estas medidas y otras alternas usadas por los docentes, permitió la continuidad del proceso formativo en procura de cumplir con los altos estándares de calidad propuestos por la carrera.

2.3 Marco conceptual

Auditoría tributaria

Según Ramírez Gonzales (1982) citado por (Del Buey, 2003), define a la auditoría tributaria fiscal como una parte de la auditoría contable, cuyo fin es el análisis sistemático de los libros de contabilidad, registros especiales y demás documentos, para constatar, corregir o cuantificar, los importes exigibles por impuestos respecto de las cuales la Ley establece ciertas obligaciones de tipo registro o contable establecidas en las leyes mercantiles.

El concepto planteado por Gonzales, es uno de los primeros conceptos en relación a la materia, es muy aceptado, toda vez que incluye aspectos que relacionan la contabilidad

con el cumplimiento de las obligaciones fiscales, sin embargo, resulta limitante debido a que no define a quién estaría encomendada esta tarea.

Arnau, Arnau (1994) citado por (Del Buey, 2003), define la auditoría tributaria como el proceso de revisión y verificación de documentos contables dirigida a comprobar si un determinado sujeto pasivo ha cumplido correctamente sus obligaciones tributarias en un determinado periodo de tiempo, tarea realizada por un experto.

Esta definición por su data, expone conceptos básicos respecto de la connotación de la materia tributaria, sin embargo, no especifica, si el experto que realiza la revisión, lo realiza desde el enfoque fiscal o enfoque privado, es aceptada como parte del nacimiento de un concepto más adelantado en el tiempo.

Del Buey define la Auditoría Tributaria como: el proceso sistemático de obtener y evaluar objetivamente la evidencia, respecto de las afirmaciones y los hechos relacionados con actos y acontecimientos tributarios, respecto de los criterios establecidos y comunicar el resultado a las partes interesadas; lo que implica, verificar la razonabilidad en la contabilización de las operaciones económicas en base a Principios y Normas Contables Generalmente Aceptados, así como la investigación de la presentación de las declaraciones tributarias de forma oportuna y razonable con arreglo a las normas fiscales de aplicación (Del Buey, 2003).

El concepto aportado por Del Buey, que parte de los primeros dos conceptos expuestos, es mucho más completa y aceptable, considera para el efecto tanto la normativa contable a considerar, así como la normativa tributaria, aspectos que indudablemente forman parte indisoluble en la auditoría tributaria.

Otro concepto aceptado, es el aportado por (Reyes, 2015), quien refiere que la auditoría tributaria es el proceso sistemático de obtener y evaluar objetivamente la

evidencia a cerca de las afirmaciones y hechos relacionados con actos y acontecimientos de carácter tributario, para evaluar las declaraciones a la luz de los criterios establecidos y comunicar los resultados a las partes interesadas; los que implica verificar la razonabilidad en la contabilización de las operaciones y su grado de adecuación con los Principios de Contabilidad Generalmente Aceptados, debiendo para ello investigar si las declaraciones juradas se han realizado razonablemente con arreglo a las normas tributarias vigentes y de aplicación. Finalmente (Gaitán, 2017), define a la auditoría tributaria como un conjunto de técnicas procedimentales, destinadas a controlar si se han aplicado las normas tributarias y contables, que afectan económicamente a personas jurídicas y naturales.

A partir de estas conceptualizaciones podemos definir a la auditoría tributaria como: El proceso de revisión y análisis de las obligaciones fiscales de un contribuyente, con el objetivo de verificar el cumplimiento de las normas tributarias, para determinar si los impuestos se han calculado correctamente y si se han presentado y pagado correctamente las declaraciones juradas.

La materia Gabinete de Auditoría Tributaria corresponde al 5to año del Plan de estudios de la carrera de Contaduría pública y presenta el siguiente Programa analítico:

Tabla N° 3 Programa materia Gabinete de Auditoría Tributaria

Unidad de Aprendizaje	Saberes
Tema 1 La Auditoría Tributaria y la Administración Tributaria.	<ul style="list-style-type: none"> -Apropiar los principios constitucionales y tributarios a la Auditoría Tributaria. -Conocer el concepto, definición, objetivos, metas, el auditor, derechos de los sujetos pasivos. -Reconocer y aplicar el criterio en cuanto al límite de las potestades del ente fiscal.

Unidad de Aprendizaje	Saberes
Tema 2 Código Tributario.	-Familiarizarse con la terminología establecida en el Código Tributario Boliviano aplicable en la Auditoría Tributaria. -La relación Jurídico Tributaria, ilícitos tributarios, derechos y obligaciones, la prescripción. -Revisión del tratamiento contable del Sistema Tributario Boliviano.
Tema 3 Auditoría tributaria Fiscal.	-Conceptualización y objetivos de la Auditoría Tributaria. -Tipos de auditoría por tributo. -Técnicas de Auditoría en función de los riesgos.
Tema 4 Comunicaciones y papeles de trabajo en la Auditoría Tributaria.	-Entrevista y comunicación de resultados. -Papeles de trabajo en la determinación tributaria.
Tema 5 La obligación Tributaria	-Tipos de determinación de la deuda. -Base cierta y base presunta. -Casos prácticos
Tema 6 Clases de Auditoría Tributaria	-Auditoría Tributaria Fiscal -Auditoría Tributaria especial preventiva -Auditoría Tributaria como planeación impositiva
Tema 7 Proceso de Auditoría Tributaria	-Conocimiento del negocio -Planeación del trabajo -Desarrollo de la Auditoría -Emisión del Informe y los actos administrativos
Tema 8 Planificación de la Auditoría Tributaria	-Elaboración propuesta Auditoría Tributaria -Objetivos -Alcance -Prestación de Servicios -Planeación de la Auditoría Tributaria. -Análisis antecedentes tributarios de la empresa a efectos de planeación.
Tema 9 Ejecución de la Auditoría Tributaria	-Elaboración papeles de trabajo -Aplicación de procedimientos analíticos -Análisis comparativo de Estados Financieros -Métodos para la aplicación de la determinación en base presunta.
Tema 10 Papeles de trabajo en la Auditoría Tributaria	-Definición, objetivos, organización de los papeles de trabajo. -Realización y características de los papeles de trabajo. -Referenciación y correferenciación de PPTT. -Diagramas causa y efecto.

Unidad de Aprendizaje	Saberes
Tema 11 Procedimientos de Auditoría Tributaria	<ul style="list-style-type: none"> -Normas de auditoría. -Normas relativas a las personas. -Normas aplicables a la ejecución del trabajo. -Análisis de la RND 10-0001-02. -Planeación del trabajo. -Supervisión. -Normas relativas a la emisión del Informe y los actos administrativos consecuentes.
Tema 12 Técnicas de Auditoría Tributaria	<ul style="list-style-type: none"> -Presunciones en la determinación Tributaria. -Régimen sancionatorio aplicable a la determinación tributaria. -Gastos no respaldados -Indicios por sectores económicos -Presunciones por depósitos bancarios. -Presunción por diferencia de inventario. -Presunción de ingresos por muestras en ventas -Ingresos por ventas omitidas en el IVA. IT e IUE
Tema 13 Análisis y verificación de cuentas de activo	<ul style="list-style-type: none"> -Disponibilidades -Cuentas por Cobrar -Bienes de Cambio -Inventarios -Bienes de Uso -Desviaciones comunes -Criterios de evaluación -Procedimientos de verificación.
Tema 14 Análisis y verificación de cuentas de pasivo	<ul style="list-style-type: none"> -Pasivo corriente -Proveedores -Características -Desviaciones Comunes -Criterios de evaluación -Procedimientos de verificación.
Tema 15 Análisis y verificación de cuentas de patrimonio	<ul style="list-style-type: none"> -Capital, retiros e incrementos, reservas ocultas -Desviaciones Comunes -Criterios de evaluación -Procedimientos de verificación.

Unidad de Aprendizaje	Saberes
Tema 16 Análisis Y Verificación De Cuentas De Resultados	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis De Ingresos -Ingresos ficticios -Análisis de Egresos. -Análisis de costos de ventas -Remuneraciones al factor trabajo -Gastos de Comercialización -Gastos no documentados -Desviaciones Comunes -Criterios de evaluación -Procedimientos de verificación.
Tema 17 Informe De Auditoría Tributaria	<ul style="list-style-type: none"> -Informes tributarios -Características -Contenido e importancia. -Dictamen Tributario. -Normas aplicables para el Informe. -Utilidad y oportunidad -Conclusiones y recomendaciones -Control interno.
Tema 18 Las NIIF y sus implicaciones tributarias	<ul style="list-style-type: none"> -Las NIIF y su vigencia en el ámbito tributario nacional. -Las declaraciones impositivas -La NIC 1, el Estado de Resultados integrales y los componentes de los Otros resultados Integrales. -La NIC 2 Inventarios -NIC 16 y sus divergencias con las normas fiscales. -Determinación de valores actuales y el contexto probabilístico de la normativa técnica internacional.

Elaboración: Propia

Fuente: Contenido programático de 5to año materia Gabinete de Auditoría Tributaria

Del contenido programático, se puede observar que la materia requiere un sólido conocimiento previo respecto de aspectos tributarios básicos, como el conocimiento de la normativa tributaria y la aplicación de los impuestos de mayor uso, que son el IVA y el IT. Asimismo, para desarrollar competencias y habilidades para lograr un aprendizaje óptimo, es necesaria la aplicación de estrategias de aprendizaje específicos, que se aplican en aula de manera presencial, pero la misma debe ser complementada con el apoyo de métodos y herramientas virtuales denominadas juego de roles con apoyo de herramientas

tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, que coadyuvan y facilitan la transmisión de conocimientos y la práctica de destrezas y habilidades en la materia de estudio.

2.4 Marco teórico

2.4.1 Aprendizaje significativo

2.4.1.1 Concepto de Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso activo, individual y social, en el cual los individuos predispuestos a este proceso, adquieren conocimientos, habilidades y actitudes a través de la interacción con su entorno y la experiencia, utilizando tanto procesos cognitivos como factores contextuales y sociales.

Para Ausbel (1969; 1976) citado por Canaveral, Nieto y Vaca (2020) el aprendizaje es “(...) la apropiación inmutable de un cuerpo de conocimiento; en tal sentido, el ser humano debido a su naturaleza se encuentra en constante disposición de aprender (...)”; en su obra adquisición y retención del conocimiento Ausbel (2002), refiere que el aprendizaje significativo como la adquisición de nuevos significados que a su vez son el producto final del aprendizaje significativo, este tipo de aprendizaje requiere una predisposición por parte del estudiante frente al nuevo material en la medida que este sea significativo en su estructura de conocimiento (Canaveral Bermudez, Nieto Dionicio, & Vaca Ocampo, 2020, p. 21-22).

Este concepto tan ampliamente aceptado en la materia de investigación pone de manifiesto que uno de los aspectos más importantes de este proceso, es la predisposición por parte del estudiante al nuevo material, es decir, que la materia a investigar debe despertar en el estudiante el interés necesario, con esto se habrá logrado avanzar en el proceso del aprendizaje significativo.

El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia; implica un cambio de conducta porque la gente aprende cuando adquiere la capacidad de hacer algo de manera diferente; perdura a lo largo del tiempo, los de poca duración no califican como aprendizaje; por medio de la experiencia, por ejemplo, practicando u observando a los demás, mismas que dependen del entorno (Schunk, 2012).

Otro elemento importante que hace al aprendizaje significativo es la temporalidad del conocimiento, que debe ser perdurable en el tiempo, en el estilo de enseñanza tradicional memorístico, podemos observar que el mismo al ser memorístico solo se aloja en el cerebro del estudiante hasta lograr su objetivo, que es rendir el examen, posteriormente el estudiante no recuerda el material sometido a evaluación, por tanto, no es aprendizaje.

La educación tiene como objetivo principal, enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender, sin embargo, los planes de estudio de todos los niveles educativos, son promotores de aprendices altamente dependientes de la situación instruccional con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas, pero con pocas herramientas e instrumentos cognitivos que le sirvan para enfrentar por si mismos nuevas situaciones de aprendizajes de nuevos dominios y útiles ante diversas situaciones (Diaz Barriga & Hernández Rojas, 1999).

Finalmente, el fin último de la educación es, que los estudiantes logren la independencia, autorregulación y la capacidad de seguir aprendiendo en distintas fases de la vida, la formación es permanente, todos los días nos encontramos ante nuevas situaciones aprendizaje. Por tanto, la materia de auditoría tributaria debe lograr que los aprendizajes adquiridos por el estudiante, coadyuven en el desempeño de su profesión y

continúen permanentemente asimilando mayor información que nutra el aprendizaje significativo logrado en la universidad.

2.4.1.2 Teorías del aprendizaje

Una teoría es un conjunto aceptable de principios que explican un fenómeno; reflejan los fenómenos del entorno y generan nuevas investigaciones por medio de la prueba de hipótesis, de manera que las investigaciones sientan las bases para el desarrollo de las teorías y tienen implicaciones importantes para la enseñanza; entre los cuales se encuentran la teoría cognoscitiva, la teoría del procesamiento de la información y el constructivismo (Schunk, 2012). El texto enfatiza la relación recíproca entre la formulación de teorías y la investigación empírica, y cómo estas contribuyen a la base de conocimiento en educación.

La teoría cognoscitiva social plantea que el aprendizaje ocurre en acto, participando de manera activa o; de forma vicaria que es observando, leyendo y escuchando. El aprendizaje por observación consta de los procesos de atención, retención, producción y motivación. Considera como procesos de motivación las metas de aprendizaje del individuo, los valores que las personas consideran como satisfactorias y, las expectativas de eficacia y autoeficacia que son la percepción de las propias capacidades de aprender. La autorregulación consta de tres procesos, autoobservación, juicio personal y reacción personal, y hace hincapié en las metas, la autoeficacia, las atribuciones, las estrategias de aprendizaje y las autoevaluaciones. Recomienda para la instrucción, el uso de la modelación primero sociales y luego personales (Schunk, 2012, p. 161).

El texto, describe de manera concisa los principios fundamentales de la teoría cognoscitiva social en el contexto del aprendizaje. La teoría cognoscitiva social, propuesta principalmente por Albert Bandura, destaca la importancia de la interacción social y la observación en el proceso de adquisición de conocimiento y habilidades.

La teoría del procesamiento de la información, establece que el aprendizaje o codificación ocurre cuando la información se almacena en la memoria a largo plazo MLP. Algunos factores que ayudan a la codificación son el significado, la elaboración, organización y la relación con estructuras de esquemas. Para esta teoría los procesos motivacionales, como las metas y autoeficacia probablemente están representados en la memoria como proposiciones en las redes. Para efectos de instrucción sugiere que el aprendizaje se tiene que estructurar a partir de conocimientos existentes y claramente comprendidos, debiendo los profesores ofrecer organizadores avanzados y claves que los estudiantes puedan utilizar para recuperar la información cuando la necesiten y reducir la carga cognoscitiva (Schunk, 2012, p. 226).

La idea importante de la teoría del procesamiento de la información es que el aprendizaje ocurre cuando la información se almacena en la memoria a largo plazo. Factores como el significado, la elaboración, la organización y la relación con estructuras de esquemas son clave para facilitar este proceso de codificación. Además, la teoría sugiere que los procesos motivacionales, como las metas y la autoeficacia, pueden estar representados en la memoria como proposiciones en redes.

Para el constructivismo, el aprendizaje ocurre con la formación o construcción propio del conocimiento, sus principios sugieren que los aprendices son más capaces de recordar información si las construcciones contienen un significado personal para ellos. Para esta teoría la tarea central del profesor consiste en estructurar el ambiente de aprendizaje para que los estudiantes puedan construir conocimientos, es decir proporcionar un ambiente de apoyo (Schunk, 2012, p. 276).

La idea principal del constructivismo es que el aprendizaje se produce a través de la construcción activa y personal de conocimiento. Según esta teoría, los aprendices tienen una mayor capacidad para recordar la información cuando las construcciones tienen un significado personal para ellos. En el constructivismo, se considera que la tarea central

del profesor es crear un entorno de aprendizaje que permita a los estudiantes construir conocimiento, es decir, proporcionar un ambiente de apoyo.

2.4.3 Didáctica

2.4.3.1 Concepto de didáctica

La didáctica es una disciplina que se encarga del estudio y la investigación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se centra en el diseño, desarrollo y evaluación de estrategias, técnicas y metodologías que faciliten la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes.

La didáctica es una ciencia cuyo objetivo es el proceso docente-educativo, se caracteriza por un sistema de conceptos, categorías y leyes que integrados permiten su dirección y potencian su desarrollo (Mestre Gomez, Fuentes Gonzales, & Alvarez Valiente, 2004).

La didáctica se refiere a una disciplina o ciencia que se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Implica el uso de un conjunto de conceptos, categorías y leyes organizados de manera sistemática para guiar y mejorar la práctica educativa. En otras palabras, la didáctica proporciona un marco teórico y metodológico para planificar, implementar y evaluar la enseñanza de manera efectiva. Su objetivo principal es facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

2.4.3.2 Diseño didáctico pedagógico

Se deben establecer los fundamentos y principios de diseño que guiarán el desarrollo de la estrategia didáctica. Esto incluye la selección y organización de los contenidos, la planificación de actividades y la secuencia de aprendizaje para promover un proceso efectivo y significativo.

El diseño es la forma particular de cada docente, quien desde sus propias concepciones genera estrategias para llevar a la práctica lo planificado. La didáctica constituye un marco teórico referencial para las acciones del docente en entornos presenciales o virtuales, se debe realizar antes, durante y después del proceso didáctico, mismas que si están sustentadas y diseñadas convenientemente, se identifican como: pre-activa (planificación didáctica-diagnóstico), inter-activa (interacción docente estudiantes según lo planificado) y pos-activa (evaluación y control de calidad). (Amaro, 2011).

El "diseño" se refiere a la manera única en que cada docente aborda su labor, basándose en sus propias creencias y enfoques pedagógicos para implementar las estrategias planeadas. La "didáctica" proporciona un marco teórico que guía las acciones del docente, ya sea en un entorno físico o virtual. Este marco debe ser aplicado en etapas que abarcan antes, durante y después del proceso educativo. Si estas fases están adecuadamente fundamentadas y diseñadas, se pueden identificar como: pre-activa (que incluye la planificación y diagnóstico), inter-activa (la interacción entre el docente y los estudiantes según lo previsto) y pos-activa (la evaluación y control de la calidad de la enseñanza).

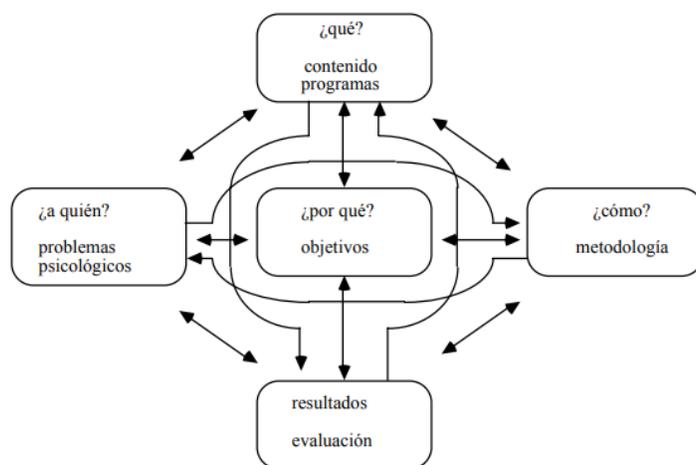
“La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza—aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (Mallart, 2001, p. 7). Entre las características de la didáctica, se tiene: la *visión artística*, porque requiere el uso de las habilidades de sus agentes, la tradición y la intuición van resolviendo problemas prácticos de cada día, su inspiración en los resultados anteriores, debiéndose añadir el espíritu crítico y reflexivo para mejorar la práctica docente; la *dimensión tecnológica*, es la técnica que emplea conocimiento científico, no se refiere al mero uso de artefactos e ingenios tecnológicos, sino más bien a procesos orientados a mejorar la acción didáctica; *carácter científico*, cumple con criterios de racionalidad científica por la posibilidad de integrar elementos subjetivos en la explicación de fenómenos, es un cuerpo de conocimientos sistemáticos por el grado de estructuración,

orden y coherencia de sus conocimientos, tiene un carácter explicativo porque explica los fenómenos que se relacionan con su objeto y tiene la posibilidad de verificación de los conocimientos didácticos, que es la más difícil de cumplir (Mallart, 2001, p. 9-10).

En este entendido, la didáctica es la ciencia educativa que se enfoca en guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr la formación intelectual del estudiante, presenta características como la visión artística, que implica el uso de habilidades y la intuición para resolver problemas diarios, y requiere un espíritu crítico y reflexivo para mejorar la enseñanza. También abarca una dimensión tecnológica, que no se limita al uso de dispositivos, sino que se enfoca en procesos para mejorar la acción educativa. La didáctica se considera científica al integrar elementos subjetivos en la explicación de fenómenos, tener un cuerpo de conocimientos bien estructurado y ofrecer explicaciones sobre su objeto de estudio. Sin embargo, la verificación de estos conocimientos puede ser un desafío

Los principales problemas que debe resolver la didáctica son, según el gráfico de (Mailaret 1984):

Problemas de la didáctica (Mailaret, 1984,71)



Elaboración: Mailaret (1984)

Fuente: (Mallart, 2001, p. 71)

La didáctica, como disciplina central en el ámbito educativo, se enfrenta a una serie de desafíos cruciales que requieren soluciones efectivas. En primer lugar, debe abordar la selección de contenidos, determinando qué conocimientos y habilidades son esenciales para la formación de los estudiantes. Esta decisión implica considerar no solo la relevancia académica, sino también la pertinencia para la vida cotidiana y el desarrollo integral del individuo.

Además, la didáctica debe diseñar metodologías de enseñanza que sean dinámicas y adaptativas, capaces de involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa en el proceso de aprendizaje. Esto implica explorar diversas estrategias pedagógicas, desde el aprendizaje basado en proyectos hasta el uso efectivo de la tecnología educativa, para fomentar la comprensión y retención del contenido.

La elección del destinatario de la enseñanza también es un aspecto crucial. La didáctica debe considerar las características individuales y contextuales de los estudiantes, adaptando los enfoques pedagógicos para satisfacer sus necesidades y estilos de aprendizaje. Esto implica reconocer la diversidad en el aula y promover la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o circunstancias.

Adicionalmente, la didáctica debe responder al por qué de la enseñanza. Es fundamental que los educadores comprendan y comuniquen claramente los propósitos y objetivos de cada lección o actividad, mostrando a los estudiantes la relevancia y el valor del contenido en su formación integral y en su vida futura.

Finalmente, la didáctica debe evaluar de manera efectiva los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica no solo medir el nivel de conocimiento adquirido, sino también evaluar habilidades cognitivas, habilidades prácticas y el desarrollo de competencias clave. Además, la retroalimentación y la reflexión constante son esenciales para ajustar y mejorar continuamente las prácticas educativas.

En resumen, la didáctica se enfrenta a la responsabilidad de seleccionar contenidos relevantes, diseñar metodologías efectivas, adaptar la enseñanza a los estudiantes, comunicar el propósito de la educación y evaluar de manera integral los resultados del aprendizaje. Abordar estos desafíos de manera efectiva contribuye significativamente a la calidad y efectividad de la enseñanza.

2.4.2 Estrategias

2.4.2.1 Concepto de estrategia

En el contexto de la educación universitaria, el concepto de estrategias educativas se refiere a las metodologías y enfoques utilizados por los profesores para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y promover su desarrollo académico. Estas estrategias se diseñan para abordar las necesidades y características específicas de los estudiantes universitarios, así como los objetivos educativos y las demandas del nivel superior de educación.

Las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 1999). Las estrategias didácticas se basan en principios pedagógicos y se adaptan a las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje. Pueden incluir actividades prácticas, discusiones en grupo, ejercicios de reflexión, resolución de problemas, uso de tecnología, entre otros enfoques. El objetivo principal de las estrategias didácticas es crear un entorno de aprendizaje efectivo, motivador y significativo que promueva la participación activa de los estudiantes y facilite la construcción de conocimiento.

Para Revira (2017), citado por (Tantaleán, y otros, 2023) es el conjunto de actividades de la labor docente para alcanzar los propósitos de aprendizaje, implican la elaboración de un procedimiento o sistema de aprendizaje, caracterizado por ser un sistema organizado de actividades y recursos. En el contexto actual el docente debe

aprovechar las herramientas que la tecnología le ofrece, adaptadas a contenidos académicos.

2.4.3.2 Tipos de estrategias didácticas

La clasificación de las estrategias educativas en la educación universitaria puede variar, pero la clasificación ampliamente aceptada es:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP): Esta estrategia implica presentar a los estudiantes situaciones o problemas reales y desafiantes que deben resolver mediante el análisis crítico, la investigación y la aplicación de conocimientos teóricos. El ABP promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- Aprendizaje colaborativo: Esta estrategia fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Se les asignan tareas o proyectos conjuntos que requieren la interacción y la construcción conjunta de conocimientos. El aprendizaje colaborativo promueve el desarrollo de habilidades de comunicación, trabajo en equipo y negociación.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABPr): Esta estrategia implica que los estudiantes trabajen en proyectos a largo plazo que requieren la investigación, la planificación y la implementación de soluciones. Los proyectos se centran en problemas o temas relevantes para el campo de estudio, lo que fomenta la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de habilidades de investigación y gestión de proyectos.
- Aprendizaje invertido (flipped learning): Esta estrategia implica invertir la secuencia tradicional de la enseñanza, donde los estudiantes estudian los conceptos y materiales antes de la clase, y luego utilizan el tiempo en el aula para la discusión, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos. El aprendizaje invertido promueve la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis.

- Uso de tecnología educativa: Esta estrategia implica la integración de herramientas y recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Puede incluir el uso de plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, simulaciones, recursos multimedia, entre otros. La tecnología educativa puede facilitar el acceso a información, promover la interactividad y personalización del aprendizaje, y mejorar la comunicación y colaboración entre profesores y estudiantes.

Estas estrategias educativas en la educación universitaria se centran en promover la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, la aplicación práctica del conocimiento y la colaboración. Sin embargo, es importante adaptar las estrategias a las características de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje específicos de cada disciplina o curso universitario.

“Podemos definir las estrategias de aprendizaje como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo (...)” (Monereo, Castelló, & Clariana, 1999).

2.4.3 Aprendizaje significativo

Se puede denominar al rendimiento escolar como la aptitud escolar, el desempeño académico o rendimiento escolar, según Jiménez (2000), citado por (Edel, 2003) es el nivel de conocimientos demostrado en un área o materia. El rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de los procesos de evaluación, sin embargo, esta medición no provee por sí misma las pautas necesarias para el mejoramiento de la calidad educativa (Edel, 2003, p. 3-4).

Es importante destacar que evaluar el rendimiento de un alumno es un paso crucial, pero por sí sola, esta medición no proporciona todas las indicaciones necesarias para mejorar la calidad de la educación. Es decir, conocer el rendimiento de un estudiante no es suficiente para identificar cómo se puede mejorar el proceso educativo en su conjunto.

El aprendizaje significativo (R.A.), es entendido como el sistema que mide los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes (...) a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una materia (Jiménez, 2000 y Paba 2008; citados por Navarra 2003, Zapata, De los Reyes, Levis & Barcelo, 2009) (Erazo, 2012, p. 2). Para Vascones y Vivas (2019), citado por (Cervantes, Llanes, Peña y Cruz, 2020), el aprendizaje significativo es el conjunto de factores que inciden en el aprendizaje del estudiante expresado en el logro inmediato obtenido en notas o en el logro a largo plazo expresado en el desempeño profesional (p. 11). Las calificaciones son el medio más usado para operacionalizar el aprendizaje significativo, a pesar del riesgo de su uso exclusivo principalmente por la subjetividad o criterios de evaluación del docente (Yolvi, 2011).

El aprendizaje significativo se refiere a la medida de los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes, evaluado a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una materia, esta medida incluye factores que afectan el aprendizaje del estudiante, manifestándose tanto en logros inmediatos como en un desempeño profesional a largo plazo. A menudo, las calificaciones son el medio más comúnmente utilizado para evaluar el aprendizaje significativo, a pesar de los posibles desafíos relacionados con la subjetividad o los criterios de evaluación del docente.

El aprendizaje significativo en estudiantes universitarios es un factor fundamental para valorar la calidad de la educación superior, es un factor completo compuesto de varios elementos ligados con el nivel de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas que se adquieren en el proceso enseñanza aprendizaje, es una medida que denota las capacidades adquiridas en el proceso formativo, aprendizaje demostrado en la práctica profesional. El concepto de aprendizaje significativo es un concepto multidimensional, relativo y contextual, sin embargo, se define como la nota o calificación media obtenida durante el periodo universitario que cada alumno cursó. El aprendizaje significativo es resultado del aprendizaje, por la actividad educativa del profesor y producido en el

estudiante, siendo en este sentido importante el papel del docente, las dinámicas motivacionales que usa en la enseñanza para motivar a los estudiantes en la adquisición de conocimientos científicos-técnicos, para el logro de aprendizaje significativo alto o bajo (Soza, 2021, p. 2-3).

El aprendizaje significativo en estudiantes universitarios es crucial para evaluar la calidad de la educación superior. Involucra la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas durante el proceso educativo, y se refleja en la práctica profesional, resulta de la interacción entre el profesor y el estudiante, destacando el papel motivacional del docente en la adquisición de conocimientos científicos-técnicos para lograr un aprendizaje significativo de alto o bajo nivel.

Las variables de medición de aprendizaje significativo son:

1. Conocimiento
2. Capacidades
3. Habilidades
4. Destrezas

Los factores implicados en el aprendizaje significativo, son variados y clasificados de distintas formas según varios autores e investigadores, que se exponen a continuación: Según (Cañete, 2002), los factores del aprendizaje significativo son el factor motivacional, el factor psicosocial y el factor institucional. Para (Adel, 2002) existen variables relacionadas al aprendizaje significativo, estas son: variables del ámbito personal (autoestima, actitud, confianza, trabajo intelectual, aspiraciones); variables del ámbito familiar (comunicación, expectativas, ayuda); variables del ámbito escolar (dinámica de clase, integración del grupo, clima de clase, relación tutorial, participación en la vida); variables del ámbito comportamental (gestión del tiempo libre, actividades culturales, dedicación y aprovechamiento del estudio personal y; consumo de drogas y alcohol); el autor menciona además que el absentismo escolar es otra cuestión relacionada al aprendizaje significativo.

De lo señalado, se puede extraer como los factores más importantes relacionados al aprendizaje significativo: factor motivacional o personal (motivación, actitud, confianza, trabajo intelectual), psicosocial-familiar (comunicación, colaboración) y el institucional-escolar (dinámica, integración grupo, clima clase), sin olvidar que uno de los problemas más importantes que afecta el proceso aprendizaje es el absentismo escolar.

Según el estudio *Crosscultural attribution of academic performance: a study among Argentina, Brasil and Mexico* de (Omar y Colbs, 2002), citado por (Edel, 2003, p. 5) en la que se abordaron las causas más comunes según los estudiantes para explicar su éxito y /o fracaso escolar, dando como resultado que en los tres países consideran como las causas más importantes al esfuerzo, la capacidad para estudiar y la inteligencia, adicionalmente como otro factor, al estado de ánimo como una causa interna y estable o controlable por el estudiante.

Las variables relacionadas con el rendimiento y fracaso escolar son: la motivación escolar, que parte del motor psicológico del alumno en relación a su desarrollo cognitivo y desempeño escolar; el autocontrol comprendida como la capacidad de controlar los impulsos como una facultad a potenciar en el proceso de enseñanza aprendizaje y; las habilidades sociales, que según Hartup (1992) citado por (Edel, 2003, p. 9), sugiere que las relaciones entre iguales contribuyente al desarrollo cognitivo y social y a la eficacia con la que funcionamos los adultos.

Los factores del aprendizaje significativo según Vascones y Vivas (2019), son: el interno, relacionado a las personas y; los externos constituido por los profesores y la institución; por otra parte, los factores que inciden en el logro de un buen aprendizaje significativo, están la motivación, los conocimientos previos, las actitudes, creencias, personalidad y estilos de aprendizaje (Cervantes, Llanes, Peña y Cruz, 2020, p. 12). Los factores relacionados al aprendizaje significativo son: los factores personales

(motivación, auto concepto y autoconfianza; las emociones y el nivel de satisfacción); Factores sociales (entorno familiar, nivel educativo progenitores, nivel socioeconómico, lugar de procedencia); factores institucionales (metodología de enseñanza, currículo y su complejidad) (Borja, Martínez, Barreno, & Haro, 2021).

De lo relacionado hasta aquí, se puede concluir que los factores que influyen en el aprendizaje significativo, son:

1. Los factores personales; dentro las cuales se encuentran la motivación, el auto concepto y las emociones
2. Los factores sociales; constituidos por el entorno familiar, el nivel socioeconómico
3. Los factores institucionales; conformado por la metodología de enseñanza

La teoría del procesamiento de la información: Nació en la década de los sesenta, con Allen Newel y Herbert Simón, denominado también el Sistema Solucionador General de Problemas (GPS), esta teoría se centra en cómo los estudiantes adquieren, procesan, almacenan y recuperan la información. Se basa en la idea de que el aprendizaje significativo está influenciado por la forma en que los estudiantes manejan la información y utilizan estrategias de aprendizaje eficaces (Minotta, 2017).

La teoría del procesamiento de la información en el contexto del aprendizaje se centra en cómo los individuos adquieren, codifican, almacenan y recuperan información. Se basa en la idea de que el cerebro opera como un procesador de información, similar a una computadora. Esta teoría destaca la importancia de la atención, la retención, la producción y la motivación en el proceso de aprendizaje. También subraya la relevancia de la organización, el significado y la conexión con conocimientos previos para facilitar la retención de la información. Sin embargo, algunos críticos argumentan que esta teoría puede simplificar el proceso cognitivo y no tener en cuenta aspectos emocionales o sociales que también influyen en el aprendizaje. Además, se ha señalado que el enfoque

excesivo en la analogía con la computadora puede limitar la comprensión de la complejidad de los procesos mentales.

Los modelos teóricos de evaluación y variables asociadas al aprendizaje significativo según (Gonzales, Caso, Díaz, & López, 2012, p. 6-7), realizados en base a cuestionarios para proporcionar información respecto de los niveles de logro de los estudiantes y construir insumos para mejorar las prácticas educativas y resultados obtenidos, son: El Programa Internacional para la Evaluación de los estudiantes (PISA) aplicable a diferentes países para evaluar competencias, da cuenta de la calidad de la educación, integra variables del estudiante y de la escuela, el modelo de aprendizaje escolar propuesto por Carroll 1963; El estudio internacional de las tendencias en Matemáticas y ciencias (TIMMS) “se centra en evaluar conocimientos y habilidades que se espera que los estudiantes aprendan en la escuela en matemáticas y ciencias”; Examen para la calidad y logro educativos (EXCALE), por medio del cual se obtiene información de variables personales, socio culturales y económicas y las relativas a la escuela; Evaluación Nacional del Logro Académico en Centros Escolares (ENLACE), mide conocimientos y habilidades en educación básica.

2.4.4. Educación virtual

La educación virtual se refiere al proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de plataformas en línea y herramientas tecnológicas, en las cuales los estudiantes pueden acceder a contenidos educativos, participar en actividades interactivas, interactuar con docentes y compañeros de manera virtual, y realizar evaluaciones en línea. La educación virtual permite el acceso a la educación sin restricciones de tiempo y espacio, facilitando la flexibilidad y la personalización del aprendizaje.

Según Garrison (2009), “(...) afirma que la enseñanza aprendizaje en línea, es descendiente de la instrucción asistida por computadora y de los sistemas de video

conferencia de escritorio (...)", refiere que su uso debe estar basado en sus propiedades de conectividad y de colaboración, con el fin de alcanzar los más altos resultados educativos. (Calvo, Xinia; Jiménez, Laura; Salas, Natalia; Gómez, Giselle, p. 20-21)

2.4.5 Pandemia Coronavirus COVID-19

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define al coronavirus como una enfermedad infecciosa causada por el virus SARS-CoV-2, que en la mayoría de las personas infectadas experimentan una enfermedad respiratoria de leve a moderada, en tanto que otras enfermarán gravemente, requerirán atención médica y en personas mayores que padecen enfermedades subyacentes tienen mayor probabilidad de enfermar gravemente; cualquier persona, de cualquier edad puede contagiarse, enfermar gravemente o morir. Aconseja protegerse de la infección manteniendo una distancia mínima de un metro, portando mascarilla y lavándose las manos, además de vacunarse, quedarse en casa y auto aislarse hasta recuperarse si se siente mal (Organización Mundial de la Salud, s.f.).

Si bien ahora se tiene información más o menos certera respecto de su origen y las medidas de prevención, inicialmente esta situación era totalmente desconocida e incierta para la mayor parte de la población ocasionando, caos, incertidumbre y miedo, denotando vulnerabilidad e ignorancia respecto de las mejores medidas para evitar el ingreso a los hogares, pese a las recomendaciones de las autoridades en salud, la mayoría de los hogares se vio afectada por la enfermedad.

Los efectos de la pandemia, según varios estudios, coinciden en un incremento de dificultades en su salud mental, dificultades familiares, baja motivación y disminución del aprendizaje significativo por estresores como la sobrecarga de tareas, confinamiento, educación virtual, falta de orientación académica, entre otros (Troncoso, 2022). Para evaluar los efectos del COVID-19 en la educación superior, en Mayo de 2020 se llevó a cabo el Dialogo Virtual con Rectores de Universidades Líderes en América Latina,

propiciado por el Banco Interamericano de Desarrollo BID y Universia Banco Santander, destacando como las principales reacciones generales frente al COVID-19 el efecto psicológico del confinamiento que impacta la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, que la coyuntura generó un cambio en los estudiantes, que ahora tienen nuevas perspectivas basadas en la inmediatez de las respuestas y la disponibilidad del contenido pedagógico (Banco Interamericano de Desarrollo BID, 2020).

En Perú encontramos varios estudios contenidos en la Revista Desde el Sur, de la cual se destaca, como problemas, las brechas digitales para el desarrollo de la educación virtual muestran una desigualdad evidente entre los alumnos, de acceso de Tecnología de la información y comunicación (TIC); señala que ante la educación virtual surge el desafío de los estudiantes de ser protagonista de sus propios aprendizajes con autodisciplina y autoaprendizaje, sin embargo como evaluación de la educación virtual, surgen algunos aspectos necesarios para reflexionar, entre otros, la insuficiente preparación por parte de los docentes generó una sobrecarga en el uso de herramientas, como foros, tareas o lecturas, provocando mayor estrés, además de un menor acompañamiento de los docentes en el proceso educativo, aunque contrariamente este aspecto generó mayor esfuerzo por parte de los docentes (Vilela, Sanchez, & Chau, 2021).

En Bolivia, no se encontró investigación respecto a los problemas ocasionados por la pandemia entre los actores de la educación, sin embargo es evidente que la pandemia dejó muchos problemas, desde los pedagógicos, familiares y de salud, se encuentran docentes que fueron afectados y presentan secuelas por el encierro y la ansiedad de enfrentar la educación virtual desde sus hogares con las limitaciones de enseñanza, los estudiantes que perdieron en su primera infancia a familiares, en algunos casos a más de un miembro familia, en el nivel universitario, muchos de los estudiantes perdieron a sus padres y se encuentran ahora sin el apoyo para continuar sus estudios, son innumerables los efectos, la pérdida de empleo de muchos jefes de hogar que repercute en nivel

económico de la familia de los estudiantes universitarios que se vieron orillados a dejar en segundo plano los estudios o descuidarlos.

2.4.6 Educación pos-pandemia

Muchos estudios han incursionado en temas relacionados a los efectos de la pandemia en la educación pos-pandemia, en consideración a que es un aspecto muy importante que cambio de alguna manera toda la estructura de los actores y factores de la educación.

El sistema de educación superior ha ocasionado en los estudiantes efectos negativos en su salud física y mental, generando altos niveles de estrés que influyen en su aprendizaje significativo (Paguay, Carrillo, Parra, & Esparza, 2023).

La educación pos-pandemia se refiere a los cambios y adaptaciones que se están produciendo en el ámbito educativo como resultado de la pandemia de COVID-19. La crisis sanitaria ha tenido un impacto significativo en la educación, obligando a las instituciones educativas a replantear sus métodos de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto de la educación universitaria, la educación pos-pandemia implica una serie de implicancias y desafíos:

- Aprendizaje híbrido y a distancia: Durante la pandemia, muchas instituciones universitarias tuvieron que adoptar modalidades de enseñanza a distancia o en línea para garantizar la continuidad educativa. En la educación pos-pandemia, es probable que se mantenga un enfoque híbrido, combinando la enseñanza presencial con el aprendizaje a distancia o en línea. Esto implica la necesidad de desarrollar habilidades y competencias digitales tanto por parte de los estudiantes como de los profesores.

- Tecnología educativa: La pandemia ha acelerado la adopción de tecnología educativa en la educación universitaria. Las herramientas y plataformas digitales han sido fundamentales para facilitar la comunicación, el acceso a recursos y el desarrollo de actividades de aprendizaje. En la educación pos-pandemia, es probable que el uso de la tecnología educativa se mantenga y se expanda, ya que ofrece oportunidades de personalización del aprendizaje, colaboración en línea y acceso a recursos globales.
- Enfoque centrado en el estudiante: La pandemia ha resaltado la importancia de adaptar la educación a las necesidades y características individuales de los estudiantes. En la educación pos-pandemia, se espera un enfoque más centrado en el estudiante, donde se promueva la participación activa, la autonomía, la autorregulación del aprendizaje y la personalización de los procesos educativos.
- Flexibilidad y adaptabilidad: La educación pos-pandemia requerirá mayor flexibilidad y adaptabilidad por parte de las instituciones educativas. Es probable que los modelos de enseñanza y los planes de estudio se ajusten rápidamente según las circunstancias cambiantes. Además, se necesitará una mayor capacidad de adaptación para abordar las necesidades socioemocionales de los estudiantes y brindar apoyo adecuado en su proceso de aprendizaje.
- Enfoque en habilidades del siglo XXI: La pandemia ha evidenciado la importancia de desarrollar habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la colaboración y la adaptabilidad. En la educación pos-pandemia, se espera que se fortalezca el énfasis en el desarrollo de estas habilidades, ya que son fundamentales para que los estudiantes se enfrenten a los desafíos y demandas del mundo laboral actual.

En resumen, la educación pos-pandemia en el ámbito universitario implica un cambio hacia modelos de enseñanza más flexibles y adaptativos, el uso de tecnología educativa, un enfoque centrado en el estudiante y el desarrollo de habilidades del siglo

XXI. Estos cambios buscan mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación

El paradigma que orienta la presente investigación es el positivista, en la que se busca demostrar con datos cuantitativos la hipótesis de la investigación a partir de la recolección de datos y el análisis estadístico.

El paradigma, tiene que ver con el compromiso que el investigador adquiere con ciertas concepciones, teorías y métodos. Las características del paradigma positivista son: ontología realista, es que “la realidad posee existencia objetiva y está sujeta a leyes y un orden propio”; epistemología objetivista, la legalidad de la realidad es susceptible de ser descubierta y descrita de manera objetiva y libre de valores y, el investigador adopta una posición distante respecto del objeto que estudia y; la metodología experimental que aplica es una orientación hipotética deductiva, la hipótesis se establece primero y luego se contrasta con el control experimental y se procede a generar conocimiento mediante diseños definidos y cerrados (Rodríguez J. , 2023, p. 4, 10).

3.2 Enfoque de investigación

La presente investigación ocupa el enfoque de la investigación cuantitativa, toda vez que se basa en datos cuantitativos, en consideración que a partir de la aplicación de instrumentos de medición cuantitativa se podrá determinar el nivel de aprendizaje significativo en estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA y posteriormente con la aplicación de juego de roles como estrategias didácticas se podrá determinar su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios, es decir la investigación estará orientada a los resultados numéricos.

Para Rodríguez (2023), paradigmas y enfoques son distintos pero complementarios, “Los enfoques permiten la materialización de los paradigmas en contextos de

investigación empírica”. Entre los enfoques de investigación, tradicionales y de acuerdo a diversos autores como Hernández, Méndez y Mendoza, 2014, hoy existe tres enfoques de investigación: el cualitativo, el cuantitativo y el mixto, y cada enfoque tiene sus formas de explicar, interpretar o comprender la información y los datos.

Algunos aspectos de interés del enfoque cuantitativo son: surge en los siglos XVIII y XIX en el proceso de consolidación del capitalismo para analizar los conflictos sociales y hechos económicos; permite examinar datos de manera numérica; propone una investigación deductiva; es objetiva; el investigador se convierte en autoridad; se requiere claridad para saber dónde inicia el problema, su dirección y la incidencia entre sus elementos; los elementos del problema son las variables; desde el inicio hasta la conclusión el abordaje de datos es estático, se le asigna un significado numérico (Rodríguez J. , 2023, p. 6)

3.3 Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es cuasi experimental en consideración que la investigación analiza el aprendizaje significativo previo de los estudiantes, posteriormente se aplicó como estrategia educativas pos pandemia el juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, para finalmente observar los efectos de los mismos, en el aprendizaje significativo del grupo de estudiantes universitarios experimental y otro de control mediante la aplicación del pos test.

“El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010, p. 120). Los diseños de los cuales se dispone son: la investigación experimental, que se subdivide en preexperimentos, experimentos puros y cuasiexperimentos; la investigación no experimental, que se subdivide en diseño transeccional o transversal y diseño longitudinal. La diferencia entre estos diseños, son: que en la experimental, “se requiere la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles resultados”; en tanto

que en la no experimental “es observar los fenómenos tal como se dan en su entorno natural, para posteriormente analizarlos” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010, p. 121, 149).

Los diseños básicos de la investigación experimental son:

a) Pre experimental, caracterizado por un modelo básico pre experimental este diseño es una especie de prueba o ensayo que se realiza antes del experimento verdadero, su principal limitación es el escaso control sobre el proceso, es el diseño pre test (O1), al que se realiza la aplicación de un estímulo (X) y pos test (O2) con un solo grupo (G), constituido por los estudiantes del paralelo A, que voluntariamente se sometieron a la aplicación del juego de roles como Estrategias didácticas en pos-pandemia, como se observa:

Tabla N° 4 Estructura diseño preexperimental

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del pos-test o medición final
G O1	X	O2

b) Cuasiexperimental, este diseño es casi un experimento, se usa el grupo experimental (Ge), que recibe el estímulo o tratamiento (X); y el grupo control (Gc), el cual solo sirve de comparación ya que no recibe tratamiento, y;

Tabla N° 5 Estructura diseño cuasiexperimental

Grupo experimental intacto	Pre test	---	Pos test
Grupo control intacto	Pre test	---	Pos test
Ge I	01	X	02
Ge I	01	---	02

Donde:

01 = Pre test (Medición variable dependiente)

X = Presencia de tratamiento (variable independiente)

--- = Ausencia de tratamiento (variable independiente)

02 = Pos test (Medición variable dependiente)

c) Experimental puro en el que se deben controlar todos los factores que pudieran alterar el proceso (Fidias, 2006).

3.4 Tipo de Investigación

Por el objeto de estudio, que es la influencia del juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA, el tipo de investigación que se aplica es la descriptiva-correlacional, toda vez que a partir de la determinación de las características de la estrategia didáctica de juego de roles, su descripción, estudio se plantea las más apropiadas para el área tributaria; adicionalmente de aplica la correlacional, por el estudio de la influencia de la estrategia didáctica pos-pandemia de juego de roles en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitario, además de las categorías de ambas variables.

El tipo de investigación descriptiva, selecciona las características del objeto de estudio y la descripción de sus partes, categorías o clases; en tanto que la correlacional, busca la relación entre variables y sus resultados (Bernal, 2006, p. 108-116). En el caso bajo estudio, se realiza una descripción del objeto de estudio que son los estudiantes de la carrera de contaduría pública, las variables dependiente e independiente que son la estrategia didáctica de juego de roles y el aprendizaje significativo; con esta información se aplica las pruebas pre test para dejar evidencia de los conocimientos previos de los

estudiantes, seguidamente se aplica un estímulo que es el juego de roles, para finalmente determinar los resultados y su relación con el estímulo.

3.5 Método de investigación

Los métodos de investigación aplicados, en el presente estudio, son:

- Método análisis-síntesis
- Método hipotético-deductivo

3.5.1 Método análisis síntesis

El método análisis síntesis es aplicado en el marco teórico y en el estado de arte para extraer los conceptos y estudios previos relacionados a los factores de aprendizaje significativo y educación virtual en pandemia.

Para Bunge (1979) citado por (Bernal, 2006, p. 54), “(...) el método científico se entiende como el conjunto de postulados, reglas y normas para el estudio y la solución de los problemas de investigación, (...)”. Entre los métodos de la investigación científica, se encuentran (Suárez, Sáenz, & Mero, 2016): Análisis-síntesis, separa las partes para estudiarlas de manera individual (análisis) y la reunión racional de los elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad (síntesis).

3.5.2 Método hipotético deductivo

El método hipotético deductivo es aplicado en el marco práctico de la investigación, en razón de que el mismo, inicia con el análisis de las estrategias didácticas pos-pandemia utilizados por los docentes en la educación presencial, posteriormente se sugiere el uso de juego de roles como estrategia didáctica pos pandemia, planteando la hipótesis de su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios para finalmente aplicarlas y evaluar el cumplimiento de la hipótesis.

Se dice que el método científico es hipotético-deductivo, porque a partir de una teoría se deducen una o más hipótesis; de la cual después se desprenden las variables a estudiar (Del Cid Perez, Mendez, & Sandoval Recinos, 2007, p. 20).

3.6 Fases de la investigación

Fase 1: Identificación y planteamiento del problema, justificación de la investigación, realización del diagnóstico del tema de investigación.

Fase 2: Planteamiento de los objetivos de la investigación, general y específicos.

Fase 3: Desarrollo del marco teórico, recolección de información teórica y de investigaciones previas relacionados al tema de investigación.

Fase 4: Hipótesis de la investigación, planteamiento de la hipótesis.

Fase 5: Materiales y métodos, recolección de datos, mediante pre test aplicado de manera física y encuesta en Google Form, para recabar datos del aprendizaje significativo y el juego de roles como estrategias didácticas pos-pandemia usadas por los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje; la propuesta y aplicación de la estrategia didáctica pos pandemia juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo.

Fase 6: Resultados y conclusiones, sistematización e interpretación de resultados mediante el SPSS sistema de análisis de datos estadísticos.

3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación

Tabla N° 6 Técnicas e instrumentos de investigación

TECNICA	INSTRUMENTO
TEST	Prueba objetiva
ENCUESTA	Cuestionario

Elaboración propia.

Fuente: (Suárez, Sáenz, & Mero, 2016) y otros.

“(…) Todo en correspondencia con el problema, los objetivos y el diseño de la investigación (…) Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información (...). Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (Fidias, 2006, p. 67/68).

3.7.1 Técnicas de la investigación

La presente investigación empleó como técnicas el Test para evaluar el nivel de aprendizaje previo de los estudiantes sujetos de estudio, así como los resultados posteriores a la aplicación del estímulo de estrategia didáctica juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas y; la Encuesta, para conocer las estrategias didácticas pos pandemia usadas por los docentes, las estrategias didácticas de aprendizaje usadas por los estudiantes y las situaciones relacionadas a la pos pandemia de docentes y estudiantes.

- Test

El test es una técnica derivada de la entrevista y la encuesta, busca obtener información sobre rasgos definidos de personalidad, conducta y características individuales o colectivas, como inteligencia, rendimiento y otros, a través de la formulación de preguntas, actividades, manipulaciones, etc., mismas que serán evaluadas por el investigador (Ramos & Ena, 2016)

En la presente investigación esta técnica fue determinante a la hora de conocer los conocimientos y habilidades previas con los que cuenta el estudiante, traducidos en datos numéricos respecto a los conocimientos y rendimiento inicial, toda vez que a partir de la misma se forma el aprendizaje significativo. Posterior a la aplicación del estímulo de estrategias didácticas con apoyo en herramientas tecnológicas, como el juego de roles, se puede extraer los resultados de manera real y evidente. Por tanto, el test es una técnica que permite obtener datos objetivos y cuantificables.

- **Encuesta**

La encuesta es una técnica que proporciona información sobre opiniones, comportamientos o percepciones, se centra en preguntas preestablecidas con un orden lógico y un sistema de respuestas escalonado, mayormente se obtienen datos numéricos, puede aplicarse de forma presencial o virtual, aplicable a la mayoría de las áreas y personas de cualquier edad, es confiable estadísticamente (Arias Gonzáles, 2020, p. 19-21). La encuesta es una estrategia de investigación basada en las declaraciones verbales de una declaración concreta, es un procedimiento estandarizado para recabar información de una muestra amplia de sujetos, la información se limita en las preguntas que componen el cuestionario pre codificado, entre sus características están: se obtiene mediante observación directa a través de respuestas verbales de los encuestados; abarca un amplio abanico de cuestiones, busca información de la conducta, experiencia valores, características y actitudes del individuo; la información se recoge de forma estructuradas para que pueda ser comparable; las respuestas se agrupan y cuantifican para posteriormente analizarlas estadísticamente entre ellas; su significatividad dependerá de la existencia de errores de muestreo o ajenos al mismo (Cea D´Ancona, 2001, p. 242-244).

La encuesta fue utilizada para docentes y estudiantes con el propósito de conocer las estrategias actualmente usadas en la educación universitaria llevada a cabo en aula, es decir presencial, el uso de estrategias de nivelación de conocimientos y el uso de estrategias didácticas pos-pandemia.

3.7.2 Instrumentos de investigación

Los instrumentos empleados en la presente investigación fueron el cuestionario y la rúbrica de evaluación.

- **Cuestionario**

Es un instrumento de recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas presentadas y enumeradas en una tabla y una serie de posibles respuestas que el encuestado debe responder, no existen respuestas correctas o incorrectas, todas llevan un resultado diferente y se aplica a una población de personas, una característica es que las preguntas son sucintas y para su aplicación no requiere la presencia del investigador, el cuestionario debe cumplir con los requisitos de validez y confiabilidad antes de su aplicación (Arias Gonzáles, 2020, p. 21-22).

Los cuestionarios aplicados en la presente investigación, fueron realizados con la escala de Likert, con las siguientes escalas de valoración

Tabla N° 7 Escala Valoración Encuesta

NIVEL	VALORACION (frecuencia)	VALORACION (cualidades)
1	Nunca	Muy en desacuerdo
2	Pocas veces	Algo de acuerdo
3	A veces	Neutro
4	Frecuentemente	De acuerdo
5	Siempre	Muy de acuerdo

Elaboración: propia.

Fuente: Escala de Likert

- **Prueba objetiva**

Las pruebas tienen el propósito de medir el nivel de aprendizaje que logra un sujeto en determinado tema o contenido, están diseñadas para la evaluación de los objetivos de aprendizaje claramente determinados, deben tener un margen extenso o representativo de los temas o contenidos de aprendizaje a evaluar, se consideran un soporte importante en el proceso de optimización del aprendizaje. Entre sus características, es que está

conformado por varios tipos de preguntas, como el falso verdadero, selección simple, completar, de apareamiento, de ordenamiento (Arias Gonzales & Covinos Gallardo, 2021, p. 84-86).

Asimismo para la obtención de la información, en el presente estudio de Estrategias didácticas pos-pandemia juego de roles, para mejorar el aprendizaje significativo, se aplicó un pre test y un pos test a los estudiantes objeto de estudio, con el uso de la rúbrica de evaluación, que es un instrumento utilizado para medir el aprendizaje logrado por el estudiante, en una o varias disciplinas, el docente usa una serie de criterios relacionados con el dominio que tiene el estudiante del contenido a los cuales se asigna una ponderación numérica o en letras (Arias Gonzales & Covinos Gallardo, 2021, p. 94).

Se tomó la siguiente escala de valoración al pre test y pos test:

Tabla N° 8 Escala de Valoración Pre test y pos test

NIVEL	VALORACION (frecuencia)	VALORACION (cualidades)
1	1-25	Bajo
2	26-50	Regular
3	51-75	Bueno
4	76-100	Excelente

Elaboración: Propia.

Fuente: Criterios de calificación investigador

Donde:

Nivel 1 Bajo (1-25) Represente un rendimiento significativamente por debajo del promedio.

Nivel 2 Regular (26-50) Sugiere que el estudiante está experimentando dificultades significativas en el área evaluada y requiere intervención para el logro

del aprendizaje, nivel asignado en consideración a la nota de aprobación establecida en la Universidad Mayor de San Andrés.

Nivel 3 Medio (51-75) Este rango indica un rendimiento promedio, indica que el estudiante alcanzó niveles básicos de competencia.

Nivel 4 Bueno (76-100) Señala un rendimiento excepcional, que el estudiante demostró la capacidad del estudiante de resolver problemas complejos y pensar de manera crítica.

3.8 Validación de instrumentos

3.8.1 Confiabilidad del instrumento Cuestionario con Alfa de Cronbach

El cuestionario de Juego de roles como estrategias didácticas en pos-pandemia para un aprendizaje significativo, en los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de la Carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés, fue validado por la prueba de confiabilidad del Programa SPSS con la información de las encuestas realizadas con una prueba piloto, a una población distinta a la muestra, con características equivalentes, en este caso a 19 estudiantes universitarios de la materia de Auditoría Tributaria de la Universidad Católica Boliviana, que es el equivalente a la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de la UMSA.

Se utilizó el programa SPSS para calcular el Alfa de Cronbach que es una medida de coherencia o consistencia interna que estiman la confiabilidad, desarrollado por J.L. Cronbach inserto en los programas SPSS y Minitab, respecto a su interpretación, es la siguiente;

Tabla N° 9 Valores del alfa de Cronbach

VALOR (correlación o coeficiente)	CONFIABILIDAD
0.25	Baja confiabilidad
0.50	Fiabilidad media o regular

0.75	Aceptable
0.90	Elevada

Elaboración: propia

Fuente: Metodología de la investigación (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010)

Tabla N° 10 Interpretación del coeficiente de confiabilidad

Rango	Magnitud
0,81 a mas	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
menos de 0,60	Inaceptablemente baja

Elaboración: propia

Fuente: (Barraza, 2007)

Tabla N° 11 Estadísticos de Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos	Confiabilidad
0,882	19	Entre aceptable y elevada

Elaboración: propia

Fuente: Programa SPSS

3.8.2 Confiabilidad del instrumento Prueba Objetiva con Rúbrica de Evaluación

La validación del instrumento de prueba objetiva, se realizó con juicio de experto en el área de investigación, quienes evaluaron todos los ítems de la prueba objetiva, según se expone en *ANEXO Juicio de Expertos*, para la validez del contenido, llegando a la siguiente valoración:

Tabla N° 12 Puntuación Expertos

Expertos	Cargo	Opinión de aplicabilidad	Promedio de valoración
----------	-------	--------------------------	------------------------

M.Sc. Javier Mendoza	Director de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Católica Boliviana. Licenciatura en Auditoría Financiera. Magister en Gestión de riesgos, Auditoría, Control Financiero y en Administración de Empresas.	Aplicable para diagnóstico de conocimientos de la población objetivo.	96%
M.Sc. Edmundo Gomez Uriarte	Docente Universidad Católica Boliviana Ex Jefe Departamento Nacional de Inteligencia Fiscal Servicio de Impuestos Nacionales Magister en Administración y Fianzas Licenciatura en Contaduría Pública	Aplicable para diagnóstico de conocimientos de la población objetivo.	86.67%
Lic. David Yujra Segales	Docente Contraloría General del Estado Gerente Nacional de Planificación Docente post grado en varias Universidades de Bolivia	Aplicable para diagnóstico de conocimientos de la población	94%

Elaboración: Propia

Fuente: Informes Juicio Expertos

3.9 Universo

El universo está conformado por los estudiantes de la Carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés.

3.10 Población

La población está constituida por los estudiantes inscritos en la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la Carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés y los docentes que corresponden al 5° año de la carrera.

“La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (Fidias, 2006, p. 81).

3.11 Muestra

Para Ander-Egg (1995) citado por (Del Cid Perez, Mendez, & Sandoval Recinos, 2007, p. 74) La muestra es la parte o fracción representativa de un conjunto de una población, universo o colectivo, que ha sido obtenida con el fin de investigar ciertas características del mismo, el problema principal consiste en asegurar que el subconjunto sea representativo de la población para generalizar los resultados.

3.11.1 Tipo de muestra

La presente investigación aplica la muestra no probabilística, con la selección de la muestra es por conveniencia, constituyéndose la misma en los alumnos del paralelo “A” de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, que de forma conveniente y voluntaria se sometieron a la aplicación del estímulo de juego de roles como estrategia didáctica en pos pandemia, por el bajo rendimiento presentado al inicio de la materia, la misma se considera representativa, toda vez que se encuentra conformada por 26 estudiantes.

“La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible (...) existen dos tipos básicos de muestreo: probabilístico o aleatorio (al azar simple, al azar sistemático, muestreo estratificado, muestreo por conglomerado) y no probabilístico (muestreo causal o accidental, intencional u opinático, por cuotas)” (Fidias, 2006, p. 83-86)

La presente investigación de llevo a cabo con los estudiantes del 5to año de la carrera de contaduría pública de la UMSA, según autorización, (ANEXO N° 7)

Tabla N° 13 Sujetos de la investigación

Conformación del grupo	Grupo	Cantidad estudiantes
Grupo "1"	Experimental	26
Grupo "2"	Control	66
TOTAL	2	92

Elaboración: Propia

Fuente: Conformación grupos

El grupo "1" Experimental conformado por los estudiantes sometidos al estudio de manera voluntaria por el nivel bajo de rendimiento académico demostrado al inicio de la gestión fiscal, resto de la población se constituye en el Grupo "2" control sobre que presentaron rendimiento entre regular, bueno y superior.

Adicionalmente, se aplicó las encuestas a 10 Docentes de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA, que participan de forma voluntaria para el llenado de las encuestas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos durante el trabajo de investigación respecto a la propuesta de aplicación de juego de roles como Estrategias didácticas en pos-pandemia, contextualizados como recursos didácticos educativos para la mejora del aprendizaje traducido en un aprendizaje significativo de los estudiantes de quinto año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés.

Para la comprobación de la hipótesis se realizó la operacionalización de las siguientes variables:

Variable independiente – Estrategia didáctica Juego de roles

Variable dependiente – Aprendizaje significativo

En la operacionalización de la variable dependiente “aprendizaje significativo”, se tomó la muestra constituida por los estudiantes de quinto año de la carrera de Contaduría Pública, a los cuales se aplicó el siguiente instrumento de medición:

- Determinación del nivel de conocimientos (pre test – pos test)

Para la operacionalización de la variable independiente se tomó en cuenta al mismo grupo experimental, así como una encuesta al grupo de estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de la Carrera de Contaduría Pública de la UMSA y una encuesta a 10 docentes de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA.

El instrumento aplicado a los estudiantes inscritos en la materia, se aplicó en una sola ocasión para conocer algunos aspectos que afectan al aprendizaje significativo, la

estrategia didáctica juego de roles, si es usado por los docentes en la carrera de Contaduría Pública, así como las sugerencias de otras estrategias para un aprendizaje significativo.

El instrumento aplicado a docentes se realizó en una sola ocasión para conocer si se usa actualmente el juego de roles como estrategia didáctica aplicadas actualmente, la existencia de estrategias para nivelar los conocimientos de los estudiantes con bajo aprendizaje significativo, así como el juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia que utilizan.

Para recabar los datos se aplicaron cuestionarios de pre test y pos test de manera presencial como parte del Programa Juego de Roles como estrategia didáctica en pos-pandemia para un aprendizaje significativo, estos instrumentos fueron aplicados desde el mes de abril hasta el mes de agosto de 2023.

4.1 Muestra de datos de la población por sexo

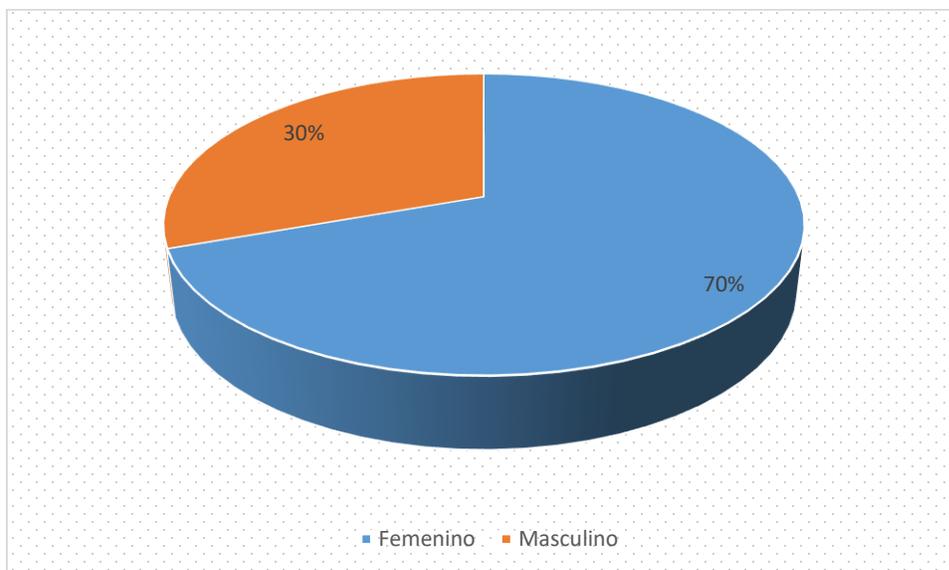
Tabla N° 14 Cuadro distribución población de estudio según sexo

Sexo	Inscritos	Abandono	Activos	Frecuencia pre test	Porcentaje
Femenino	70	6	64	64	70%
Masculino	30	2	28	28	30%
TOTAL	100	8	92	92	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Kardex UMSA carrera de Contaduría Pública – Inscritos en la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria Paralelo “A”

Figura N° 1 Población de estudio según sexo



Elaboración: Propia

Fuente: Kardex UMSA carrera de Contaduría Pública – Inscritos en la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria Paralelo “A”

En el cuadro y gráfico se puede observar, que del total de alumnos que forman parte de la presente investigación, que son los alumnos que se sometieron a la prueba del pre test, el 70% corresponde al sexo femenino y el 30% corresponden al sexo masculino.

Del total de alumnos, se tienen los datos por grupos de estudio, el experimental y grupo control, conformado de la siguiente forma:

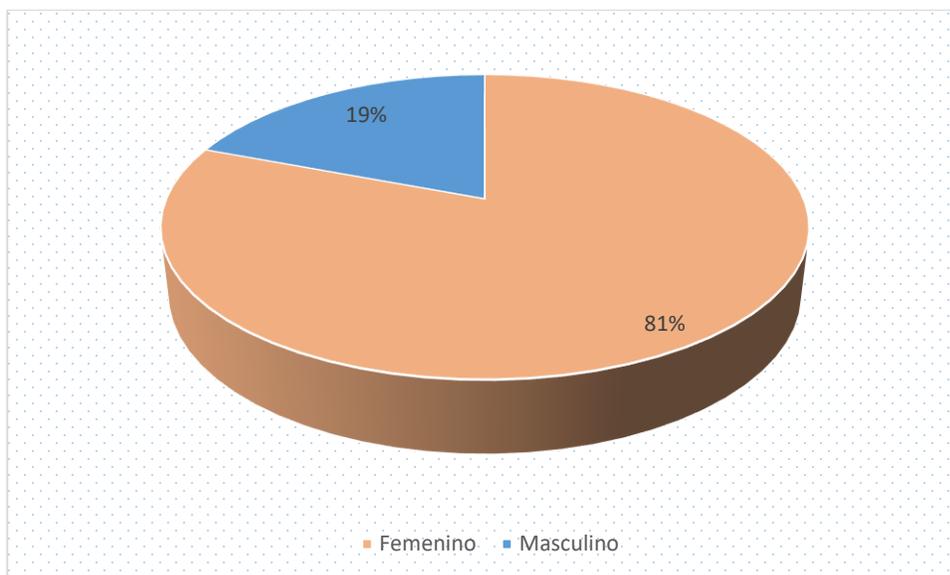
Tabla N° 15 Distribución muestra según sexo grupo experimental

Sexo	Frecuencia pre test	Porcentaje
Femenino	21	81%
Masculino	5	19%
TOTAL	26	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom estudiantes seleccionados como grupo experimental

Figura N° 2 Distribución muestra según sexo grupo experimental



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom estudiantes seleccionados como grupo experimental

Como se puede observar, el grupo experimental está conformado por 26 estudiantes, de los cuales el 81% está conformado por mujeres, en tanto que el 19% corresponde al sexo masculino.

Respecto al grupo control, presenta los siguientes datos:

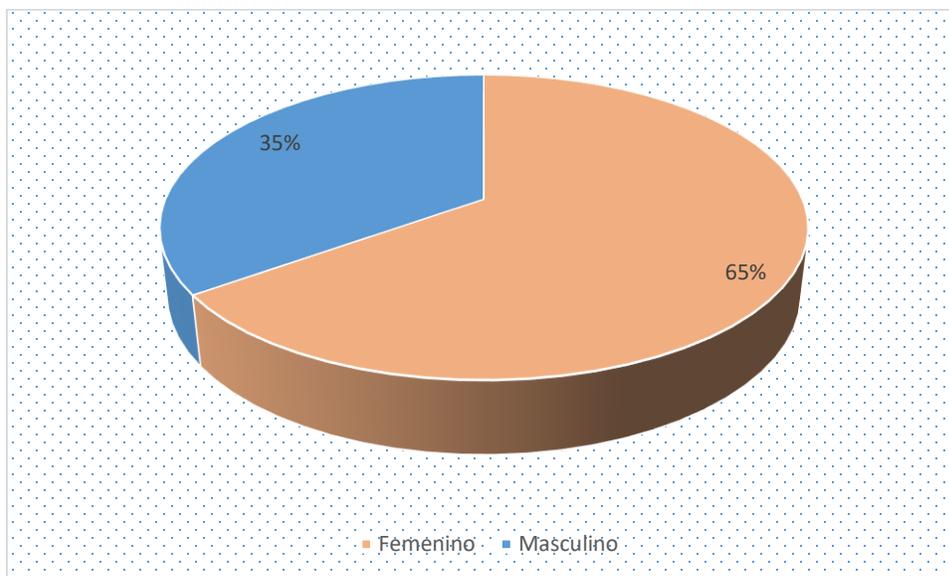
Tabla N° 16 Distribución muestra según sexo grupo control

Sexo	Frecuencia pre test	Porcentaje
Femenino	43	65%
Masculino	23	35%
TOTAL	66	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom estudiantes seleccionados como grupo control

Figura N° 3 Distribución muestra según sexo grupo control



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom estudiantes seleccionados como grupo control

Según se observa en cuadro, el grupo control está conformado por 66 estudiantes, de los cuales el 65% está conformado por mujeres, en tanto que el 35% corresponde al sexo masculino.

4.2 Resultado de la evaluación pre test

Los resultados de la investigación realizada con los estudiantes de quinto año de la carrera de Contaduría Pública, respecto del Pre Test de la Evaluación de Conocimientos en materia tributaria, aplicados al grupo experimental y la comparación con el grupo control, se exponen en el presente acápite.

En primer lugar, se presentan los resultados generales por promedios de calificaciones del grupo experimental correspondiente al pre test aplicado, más su correspondiente gráfica, tomando en cuenta la escala asignada de puntuación de 1 a 100.

En segundo lugar, se muestran los resultados generales por promedios de calificaciones del grupo control correspondiente al pre test aplicado, más su correspondiente gráfica considerando la escala asignada de puntuación de 1 a 100.

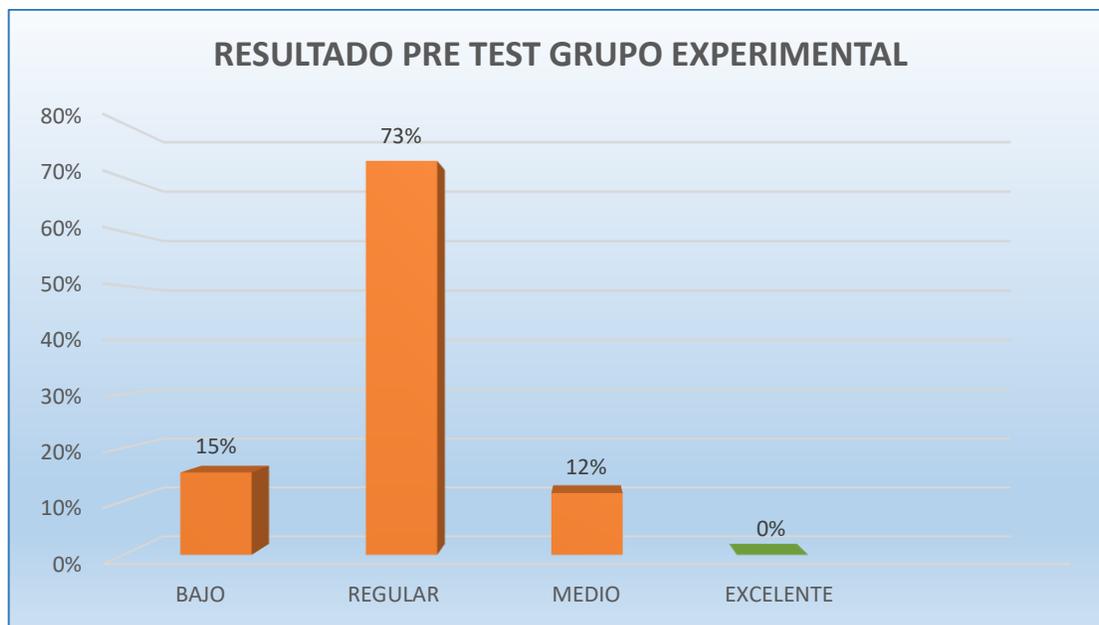
Tabla N° 17 Resultados Pre test grupo experimental

Válidos	Calificación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1-25 puntos	BAJO	4	15%	15%
26-50 puntos	REGULAR	19	73%	88%
51-75 puntos	MEDIO	3	12%	100%
76-100 puntos	EXCELENTE	0	0%	100%
TOTAL		26	100%	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test

Figura N° 4 Resultados Pre test grupo experimental



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test

De la tabla y gráfica presentadas, se puede observar que el grupo experimental presenta un aprendizaje significativo preponderantemente bajo a regular: bajo (15%), regular (73%) y medio (12%), por tanto, el grupo con conocimientos previos insuficientes representan el 92% de los estudiantes del grupo experimental, el resto de estudiantes, presentan un aprendizaje significativo medio, sin embargo, este solo representa el 12% de la población estudiantil que contaría con los conocimientos previos suficientes.

El pre test aplicado al grupo experimental, indica de un aprendizaje significativo con preponderancia entre regular a bajo. Este aspecto pone en evidencia la necesidad de aplicar juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, para nivelar o mejorar los conocimientos previos del grupo experimental, que se traduce en el aprendizaje significativo, que a la fecha de la realización de la prueba pre test son insuficientes en un alto porcentaje.

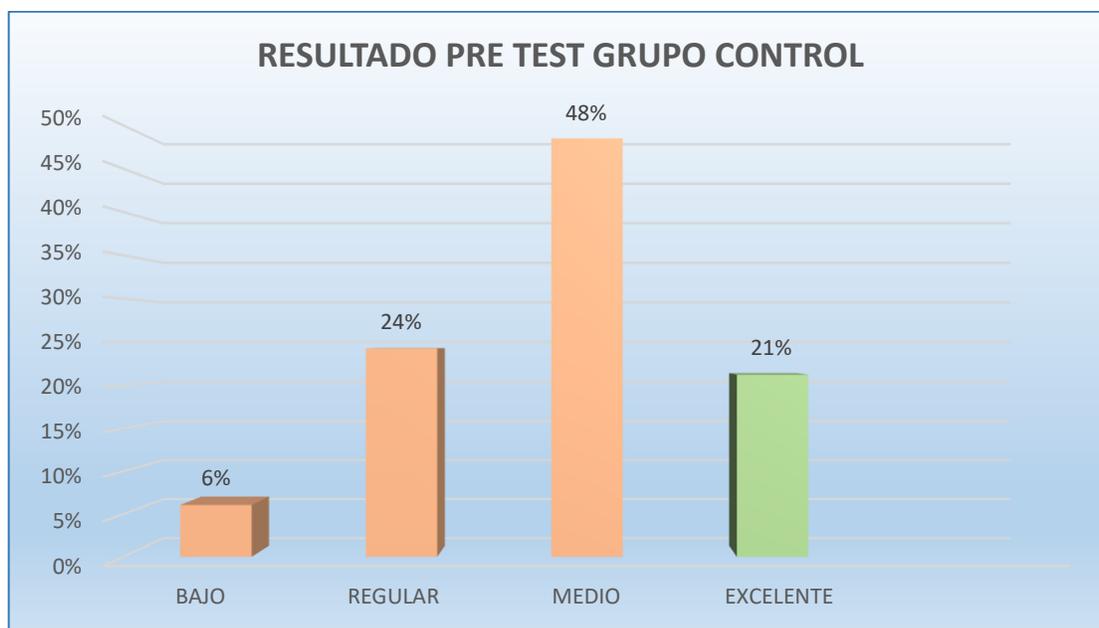
Tabla N° 18 Resultados Pre test grupo control

Válidos	Calificación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1-25 puntos	BAJO	4	6%	6%
26-50 puntos	REGULAR	16	24%	30%
51-75 puntos	MEDIO	32	48%	79%
76-100 puntos	EXCELENTE	14	21%	100%
TOTAL		66	100%	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test

Figura N° 5 Resultados Pre test grupo control



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test

De la tabla y gráfica presentadas, se puede observar que el grupo control presenta un aprendizaje significativo preponderantemente entre medio (48%) y excelente (21%), por tanto, ambos grupos, que representan en 69% de los estudiantes, se encuentran con los conocimientos previos suficientemente cimentados para poder asimilar de manera adecuada el contenido programático de la materia para la presente gestión. Respecto al resto de estudiantes, presentan un aprendizaje significativo bajo (6%) y regular (24%), sumando un total de 30% de estudiantes que no cuentan con los conocimientos previos débiles, que más adelante dificultará su aprendizaje en la materia.

4.3 Resultado de la evaluación pos test

Una vez aplicado el juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia solo en el grupo experimental, se aplicaron las pruebas pos test tanto al grupo control como al grupo experimental para observar el comportamiento de ambos grupos.

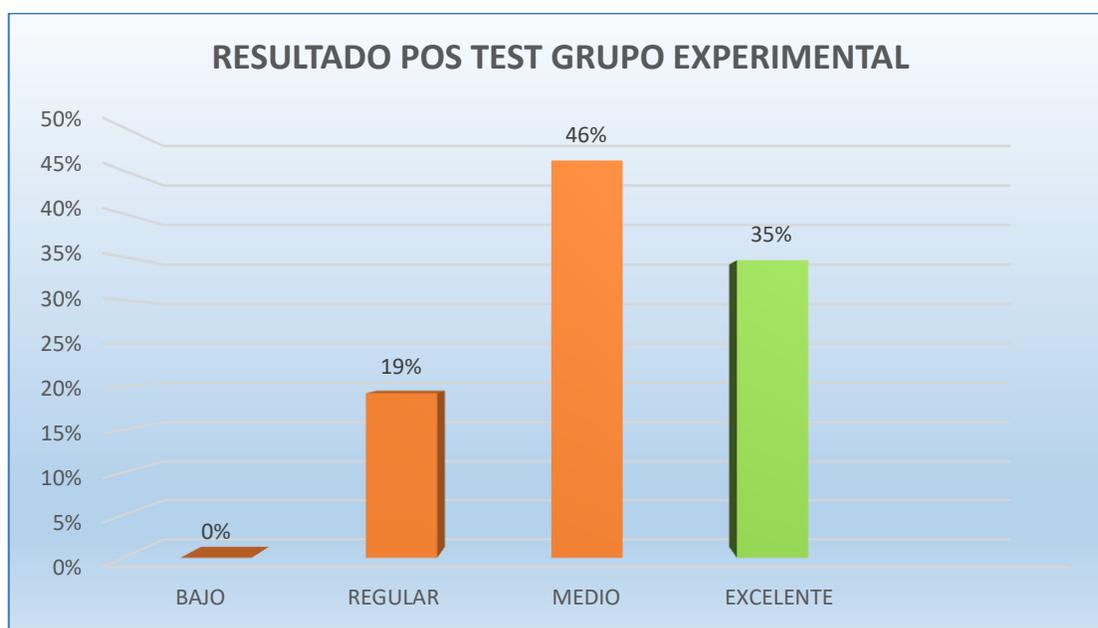
Tabla N° 19 Resultados Pos test grupo experimental

Válidos	Calificación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1-25 puntos	BAJO	0	0%	0%
26-50 puntos	REGULAR	5	19%	19%
51-75 puntos	MEDIO	12	46%	65%
76-100 puntos	EXCELENTE	9	35%	100%
TOTAL		26	100%	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pos test

Figura N° 6 Resultados Pos test grupo experimental



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pos test

De los resultados expuestos en gráfico, se puede observar que el aprendizaje significativo de los estudiantes del grupo experimental muestra una mejora significativa, toda vez que el 81% de la población presenta un promedio de evaluación entre medio y excelente, en tanto que solo el 19% mantiene nivel regular de aprendizaje significativo.

Continuando con el análisis de resultados, se tiene de la aplicación del mismo pos test al grupo control, se tiene los siguientes resultados:

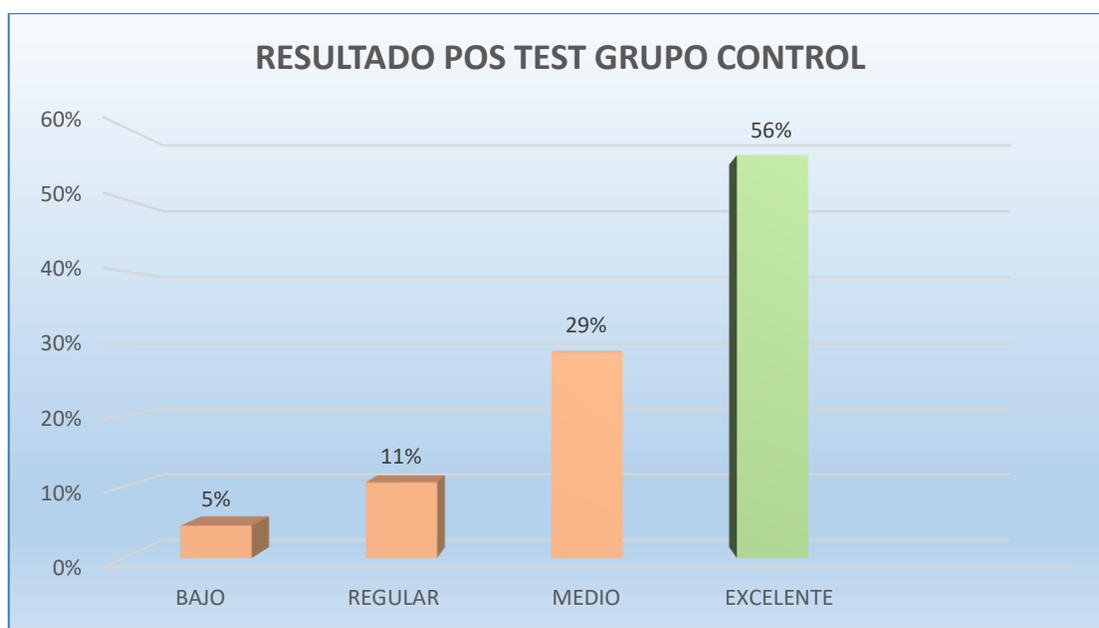
Tabla N° 20 Resultados Pos test grupo control

Válidos	Calificación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1-25 puntos	BAJO	3	5%	5%
26-50 puntos	REGULAR	7	11%	15%
51-75 puntos	MEDIO	19	29%	44%
76-100 puntos	EXCELENTE	37	56%	100%
TOTAL		66	100%	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pos test

Figura N° 7 Resultados Pos test grupo control



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pos test

Como se puede observar en el gráfico, los estudiantes del grupo control, presentan una mejorar en el aprendizaje, los estudiantes con notas entre medio y excelente

representan el 85% de la población, en tanto que los que cuentan con un aprendizaje significativo entre bajo y regular, representan el 30% de la población, existiendo en términos generales una mejora moderada respecto de la evaluación aplicada mediante el pre test, en tanto que también la cantidad de estudiantes con aprendizaje significativo bajo a regular disminuyó en porcentaje, siendo el nuevo dato el 30% de la población.

4.4 Análisis de Resultados y contrastación de la hipótesis

En el presente acápite se exponen los resultados comparativos de la aplicación del pre test y pos test del grupo experimental, seguido del grupo control para analizar los resultados de ambos grupos y los efectos de la aplicación del juego de roles con apoyo de instrumentos tecnológicos como estrategias didácticas en pos pandemia.

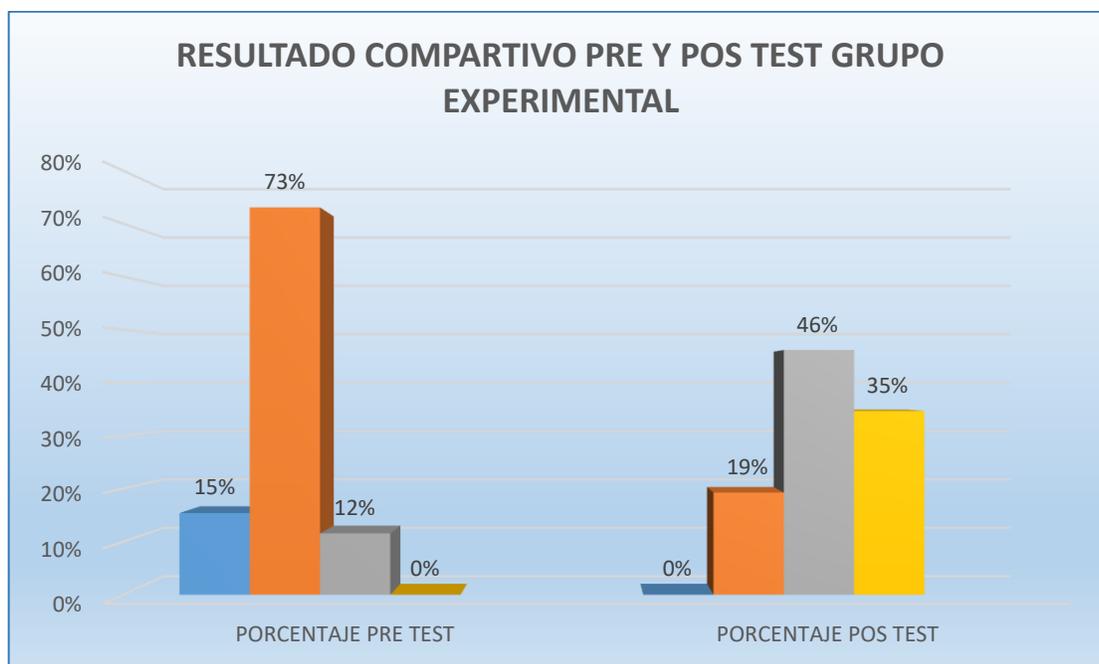
Tabla N° 21 Comparativo pre test y pos test grupo experimental

Válidos	Calificación	Frecuencia pre test	Porcentaje pre test	Frecuencia pos test	Porcentaje pos test
1-25 puntos	BAJO	4	15%	0	0%
26-50 puntos	REGULAR	19	73%	5	19%
51-75 puntos	MEDIO	3	12%	12	46%
76-100 puntos	EXCELENTE	0	0%	9	35%
TOTAL		26	100%	26	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

Tabla N° 22 Comparativo pre test y pos test grupo experimental



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

De los datos expuestos en cuadro y gráfico comparativo, se puede observar que la aplicación del Juego de Roles como Estrategia Didáctica con el apoyo de instrumentos tecnológicos en pos-pandemia en el grupo experimental logró la mejora del aprendizaje de los conocimientos previos para la materia, de manera significativa, encontrando un decremento de la cantidad de estudiantes con conocimientos previos mínimos del 88% al 19%, es decir se presenta una disminución del 69%, por otro lado el porcentaje de estudiantes con aprendizaje significativo medio y excelente del 12% al 81%, es decir una mejora del 69%.

A continuación, se exponen los datos comparativos de la aplicación de las pruebas pre test y pos test al grupo control, al cual no se aplicaron el juego de roles como estrategia didáctica en pos pandemia.

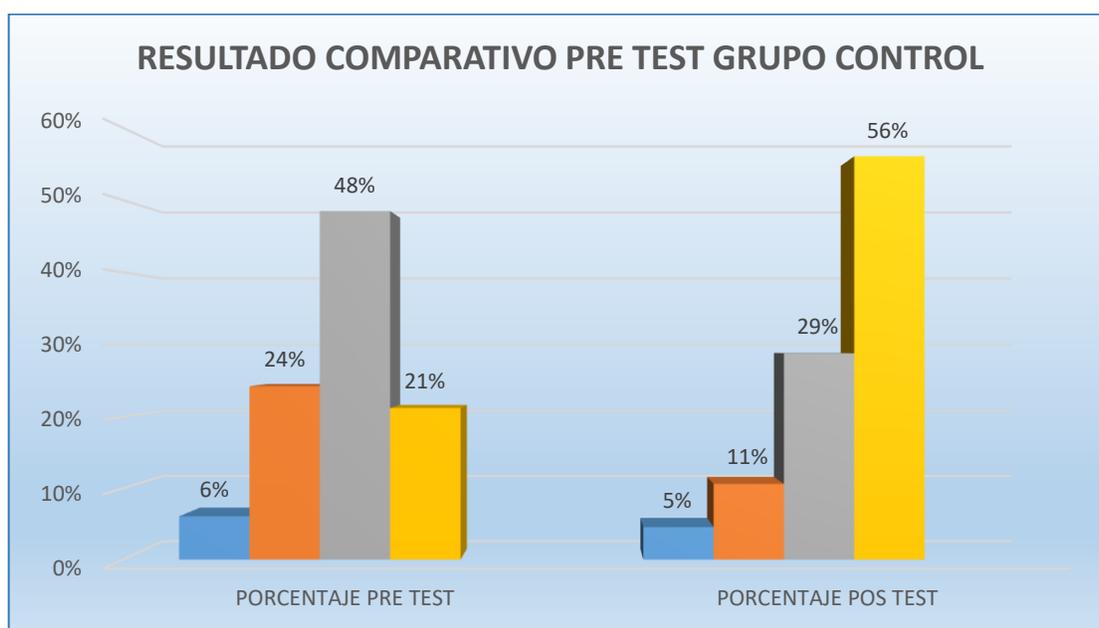
Tabla N° 23 Comparativo pre test y pos test grupo control

Válidos	Información pre test			Información pos test	
	Calificación	Frecuencia pre test	Porcentaje pre test	Frecuencia pos test	Porcentaje pos test
1-25 puntos	BAJO	4	6%	3	5%
26-50 puntos	REGULAR	16	24%	7	11%
51-75 puntos	MEDIO	32	48%	19	29%
76-100 puntos	EXCELENTE	14	21%	37	56%
Total		66	100%	66	100%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

Tabla N° 24 Comparativo pre test y pos test grupo control



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

De la información expuesta en cuadro y gráfico comparativo, se puede observar que la aplicación de las estrategias tradicionales en el grupo control también presentó una mejora del aprendizaje de los conocimientos previos para la materia, pero en un menor

porcentaje respecto al grupo experimental, encontrando un decremento de la cantidad de estudiantes con conocimientos previos mínimos del 30% al 16%, es decir se presenta una disminución del 14%, por otro lado el porcentaje de estudiantes con aprendizaje significativo medio y excelente del 69% al 95%, es decir una mejora del 26%.

Para una mejor comprensión, se presenta un cuadro que expone las notas promedio obtenido tanto en el pre test como en el pos test a efecto de comparación de ambos grupos y con el total general, para observar el comportamiento del aprendizaje significativo.

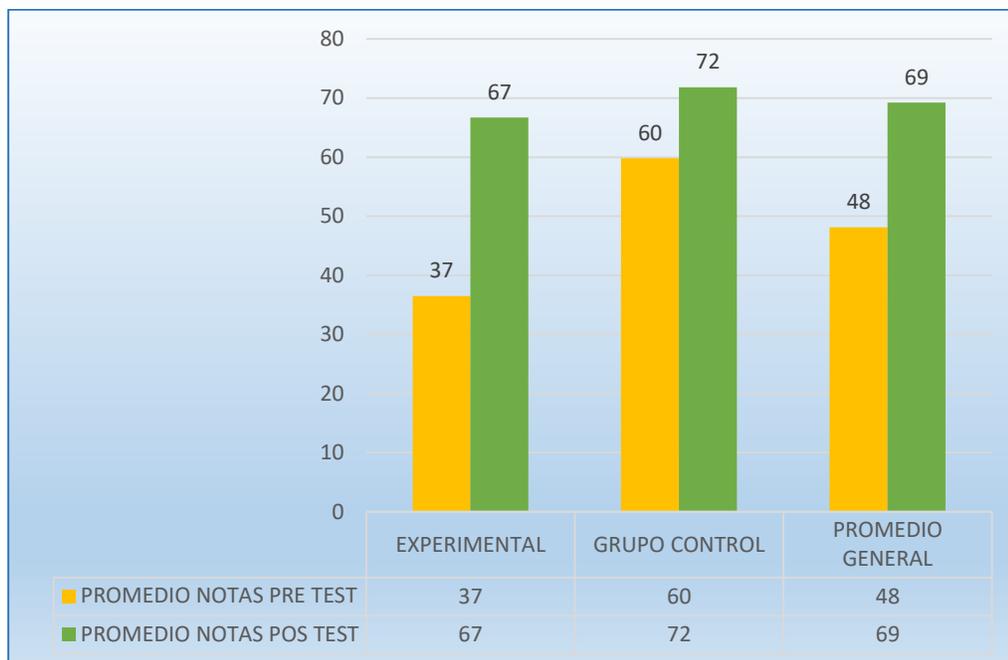
Tabla N° 25 Comparativo general aprendizaje significativo Población

Grupo	Cantidad de estudiantes	Promedio notas Pre test	Promedio notas Pos test	Mejora en promedio	% de mejora respecto al pre test
Experimental	26	36,5	66,7	30,2	83%
Control	66	59,8	71,8	12	20%
Promedio general	92	48,15	69,25	21,1	51%

Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

Tabla N° 26 Comparativo general aprendizaje significativo Población



Elaboración: Propia

Fuente: Classroom resultado calificaciones obtenidas pre test y pos test

En resumen, se tiene que la aplicación del juego de roles como estrategias didáctica en pos-pandemia incremento de manera significativa el aprendizaje significativo de los estudiantes en un porcentaje del 83% *del grupo experimental*, en tanto que la aplicación de estrategias didácticas tradicionales sólo alcanzó una mejora en el aprendizaje del 20% *en el grupo control*, es decir la aplicación del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica en pos pandemia, resulta más efectiva para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes con bajo rendimiento inicial en la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria.

Los datos expuestos demuestran la comprobación de la hipótesis con el enunciado “El juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia, influyen de manera importante en el aprendizaje significativo en los

estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés”.

4.5 Resultados de la encuesta a estudiantes

Con el propósito de coleccionar información sobre el juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia para la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes universitarios de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA, se realizó una encuesta a los estudiantes que forman parte de la población de estudio, así se obtuvieron los siguientes datos en las áreas de interés de la presente investigación:

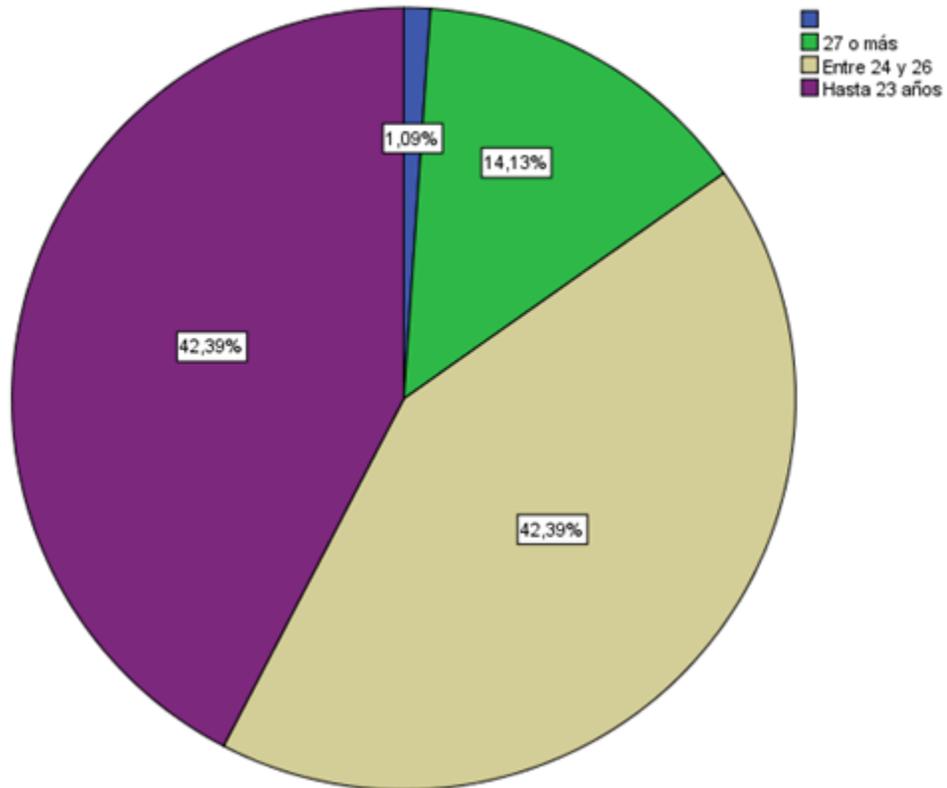
Tabla N° 27 Información general - Edad

Edad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos		1	1,1	1,1	1,1
	27 o más	13	14,1	14,1	15,2
	Entre 24 y 26	39	42,4	42,4	57,6
	Hasta 23 años	39	42,4	42,4	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 8 Información general - Edad



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

De los datos expuestos en el cuadro que antecede, se puede observar que la edad de los estudiantes es preponderantemente entre los 23 a 26 años, representado por el 84,8% de la población, en tanto que solo un porcentaje menor supero la edad de 26 años, representando por el 14,1%, lo que permite afirmar que la población objeto de estudio es joven.

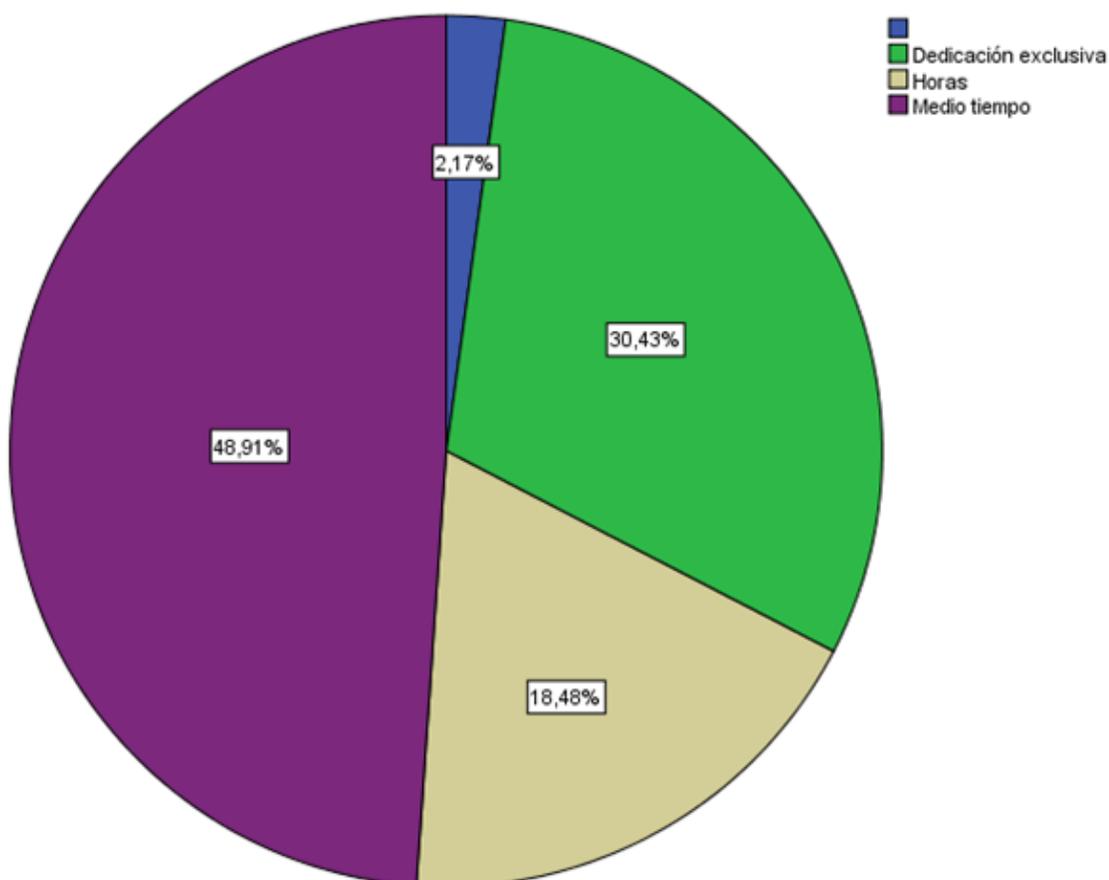
Tabla N° 28 Dedicación a los estudios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos		2	2,2	2,2	2,2
	Dedicación exclusiva	28	30,4	30,4	32,6
	Horas	17	18,5	18,5	51,1
	Medio tiempo	45	48,9	48,9	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 9 Dedicación a los estudios



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Del cuadro y gráfico expuesto, se observa que la dedicación a los estudios universitarios en la población de estudio, solo el 30.43% se dedica exclusivamente a la educación universitaria, en tanto que el 48, 91% le dedica solo medio tiempo y el 18, 48% dedica solo horas al estudio, es decir, que el 67.39% se dedica a otras actividades paralelas a los estudios universitarios.

Factores del Aprendizaje significativo

A objeto de conocer los factores que se inciden en el aprendizaje significativo actual de los estudiantes que forman parte de la población objeto de estudio, se relevó y obtuvo información de estos factores, los resultados se exponen a continuación:

- Factores personales – Motivación

La pregunta planteada fue: Estoy motivado(a) para aprender y tener éxito académico

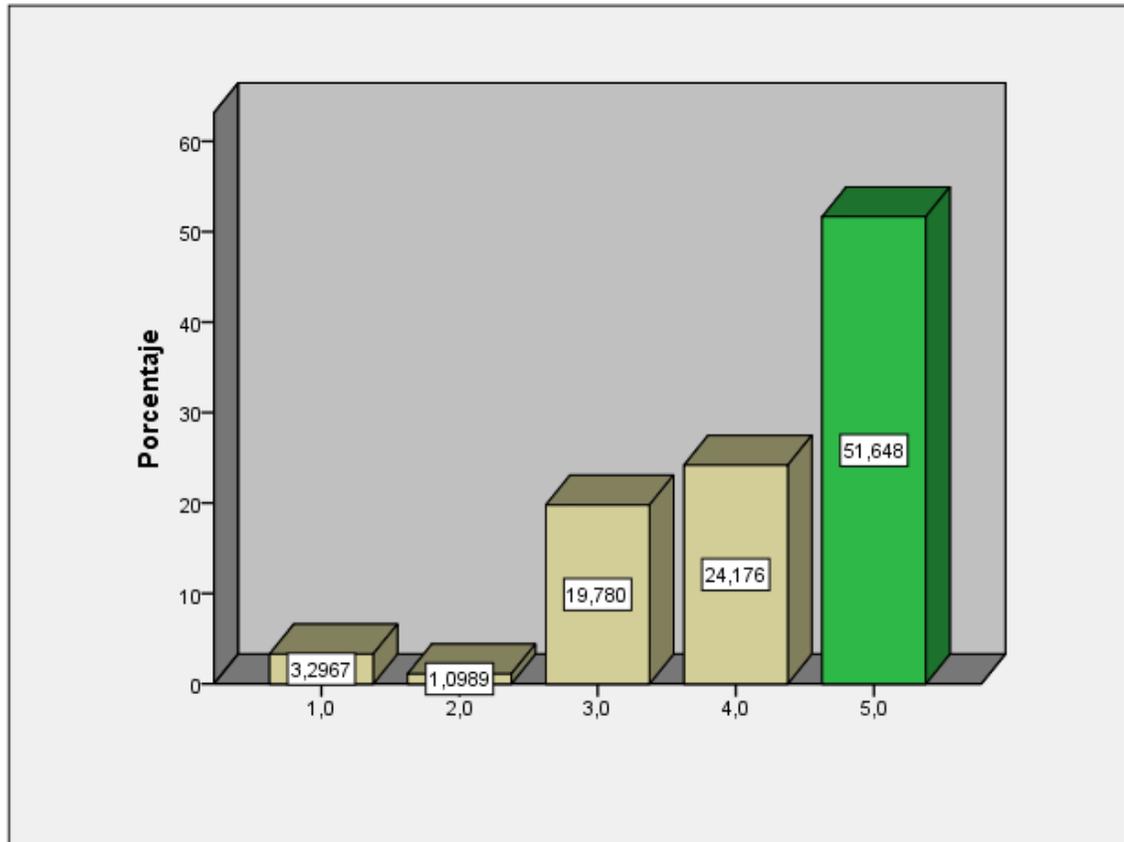
Tabla N° 29 Motivación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	3	3,3	3,3	3,3
	2,0	1	1,1	1,1	4,4
	3,0	18	19,6	19,8	24,2
	4,0	22	23,9	24,2	48,4
	5,0	47	51,1	51,6	100,0
	Total	91	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,1		
Total		92	100,0		

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 10 Motivación



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Como se puede observar del cuadro y gráfico, se tiene que el 51,65% de la población objeto de estudio se encuentra muy motivado para aprender y tener éxito en el ámbito académico, el 24,20% tiene una motivación alta, en tanto que es neutral el 20% y se encuentran con baja motivación solo el 3,30% de la población, lo que denota en general una buena motivación para continuar con los estudios.

- **Factores personales – Metas y objetivos**

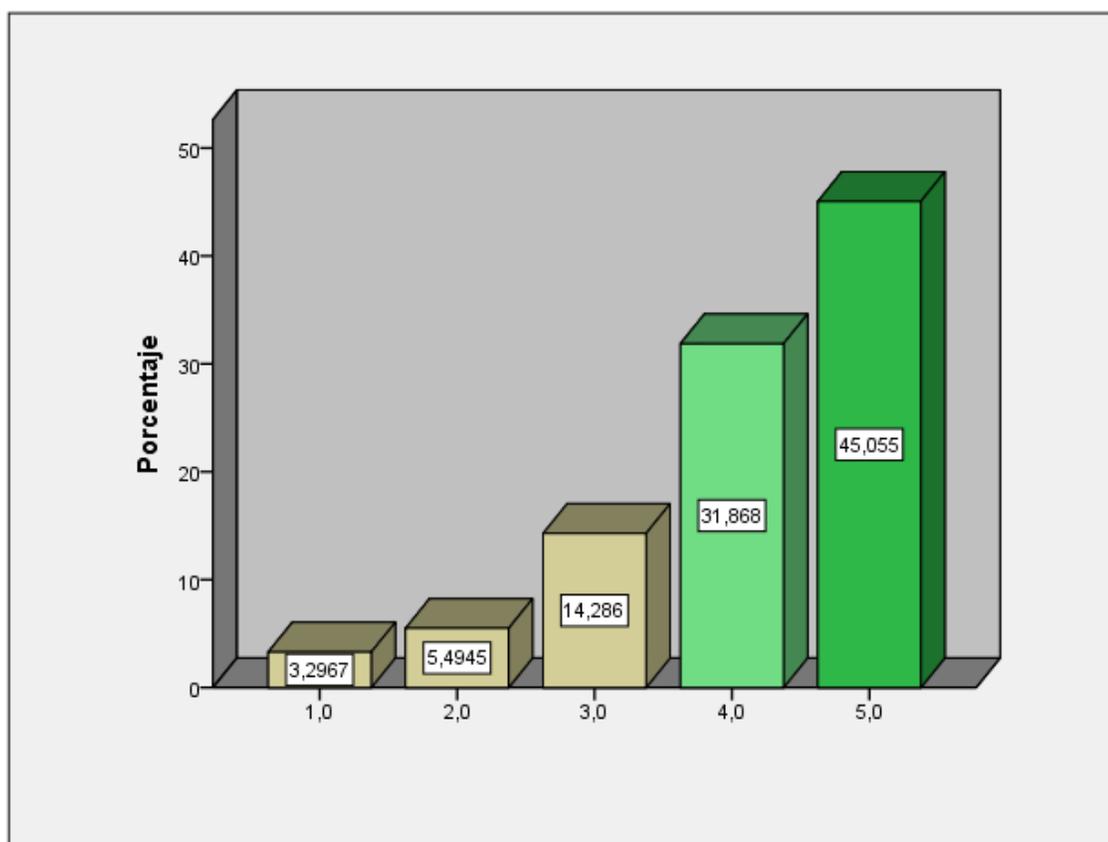
La pregunta planteada fue: Tengo metas y objetivos académicos claros para impulsar mi esfuerzo en los estudios

Tabla N° 30 Metas y objetivos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	3	3,3	3,3	3,3
	2,0	5	5,4	5,5	8,8
	3,0	13	14,1	14,3	23,1
	4,0	29	31,5	31,9	54,9
	5,0	41	44,6	45,1	100,0
	Total	91	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,1		
Total		92	100,0		

- **Elaboración:** Estadísticos SPSS
- **Fuente:** Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 11 Metas y objetivos



- Elaboración:** Estadísticos SPSS
Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

La información obtenida y expuesta en el cuadro y gráfico, indica que el 45,16% de la población objeto de estudio se tienen metas y objetivos claros para impulsar su esfuerzo académico, el 31,87% tiene una claridad alta, en tanto que es neutral el 14,29% y manifiestan que se encuentran con metas y objetivos poco claros solo el 8,79% de la población, lo que denota en general un nivel alto de claridad en cuanto a las metas y objetivos académicos para impulsar su esfuerzo en los estudios.

- **Factores sociales – entorno familiar y social**

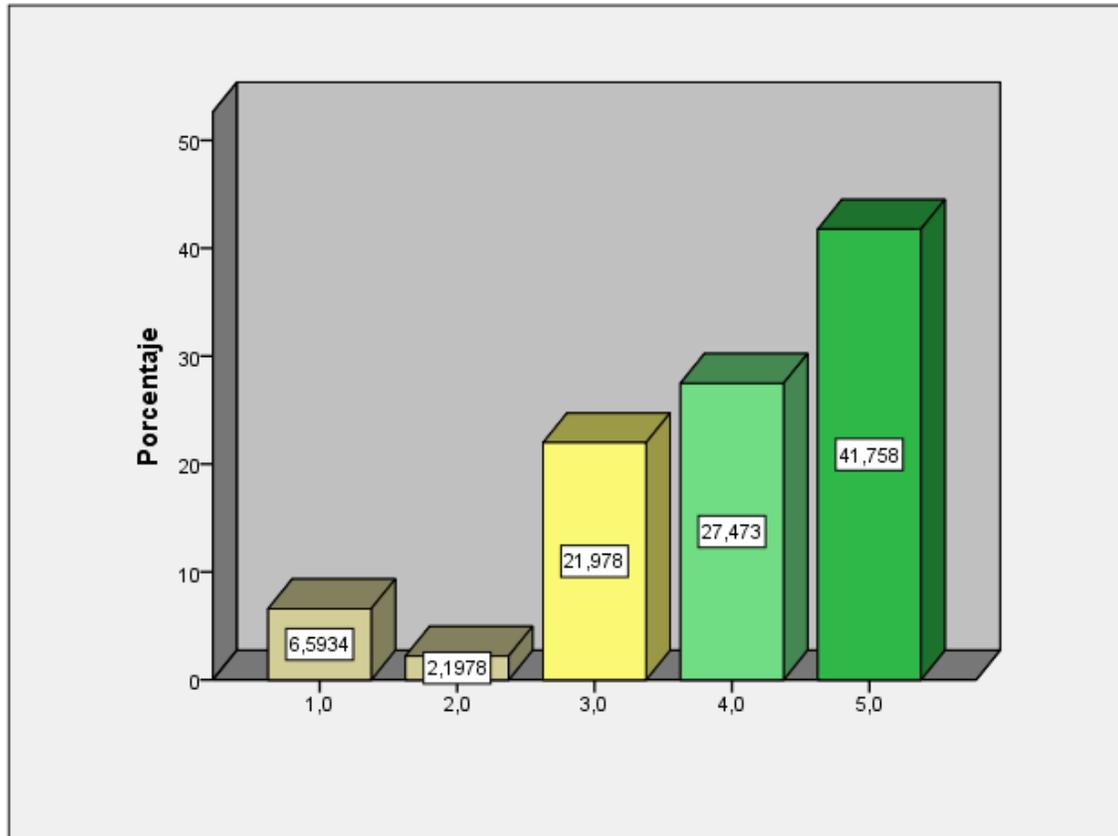
Tabla N° 31 Entorno Social y familiar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	6	6,5	6,6	6,6
	2,0	2	2,2	2,2	8,8
	3,0	20	21,7	22,0	30,8
	4,0	25	27,2	27,5	58,2
	5,0	38	41,3	41,8	100,0
	Total	91	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,1		
Total		92	100,0		

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 12 Entorno Social y familiar



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Los datos obtenidos y expuestos en el cuadro y gráfico, indican que el 41,76% de los estudiantes objeto de estudio perciben que cuentan con un alto apoyo de su entorno familiar y social para el logro de sus metas académicas, el 24,47% tiene una percepción alta de apoyo, en tanto que es neutral el 22% y manifiestan que no cuentan con el suficiente apoyo familiar y social, solo el 8,79% de la población, lo que denota en general un nivel alto de percepción de apoyo familiar y social para impulsar el logro de sus metas académicas.

Situación pos-pandemia

Es importante conocer la situación actual de los estudiantes que forman parte del estudio y que podrían afectar el aprendizaje significativo actual, la aplicación de la encuesta reveló los siguientes resultados:

- Salud física

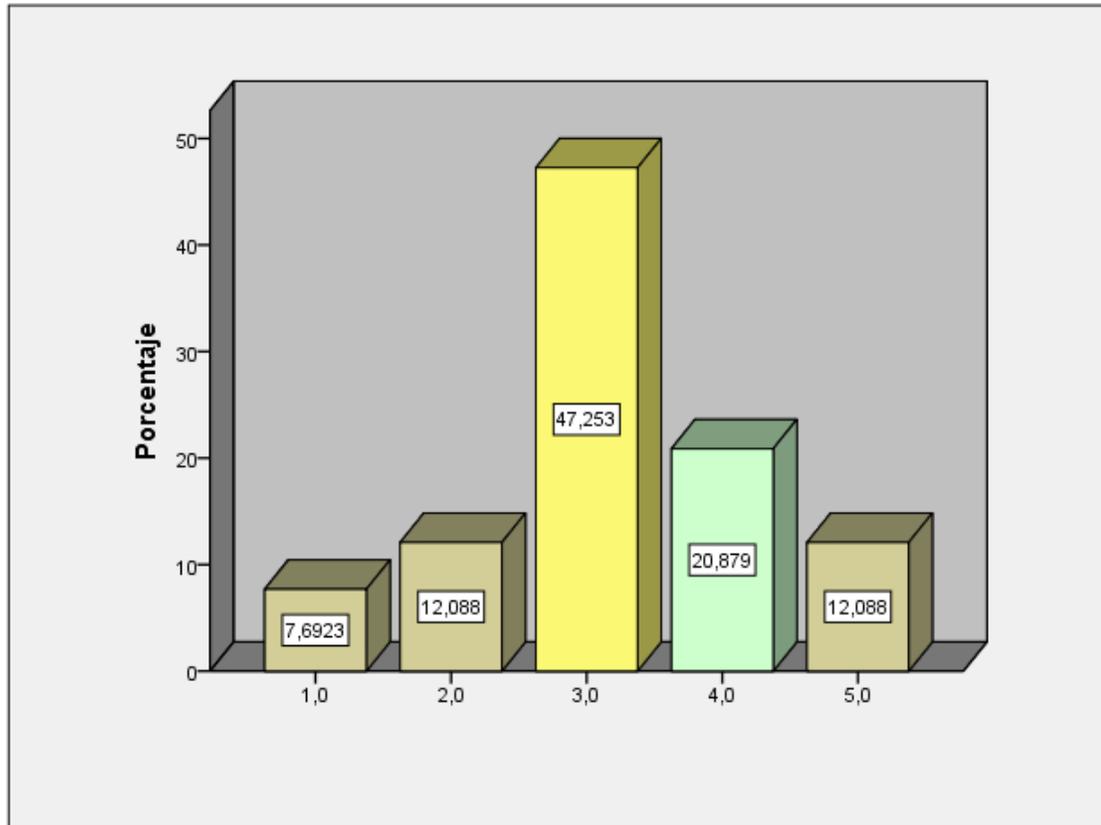
Tabla N° 32 Salud física pos pandemia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	7	7,6	7,7	7,7
	2,0	11	12,0	12,1	19,8
	3,0	43	46,7	47,3	67,0
	4,0	19	20,7	20,9	87,9
	5,0	11	12,0	12,1	100,0
	Total	91	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,1		
Total		92	100,0		

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 13 Salud física pos pandemia



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

La percepción de la salud física en los estudiantes, es un dato que llama la atención, toda vez que solo el 12% de la población está totalmente de acuerdo con que su salud física es óptima, seguida el 20, 88% está de acuerdo en que su salud es óptima, sin embargo, el 47,25% de la población responde de manera neutral a la pregunta respecto de si su salud es óptima, es decir que un alto porcentaje no tiene una salud óptima, mientras que 19,78% no está de acuerdo con tener una salud óptima, en términos generales, se puede afirmar que más del 66% de los estudiantes no cuentan con una salud física óptima, aspecto preocupante dada la edad de los encuestados que corresponden a una población joven.

- **Salud emocional**

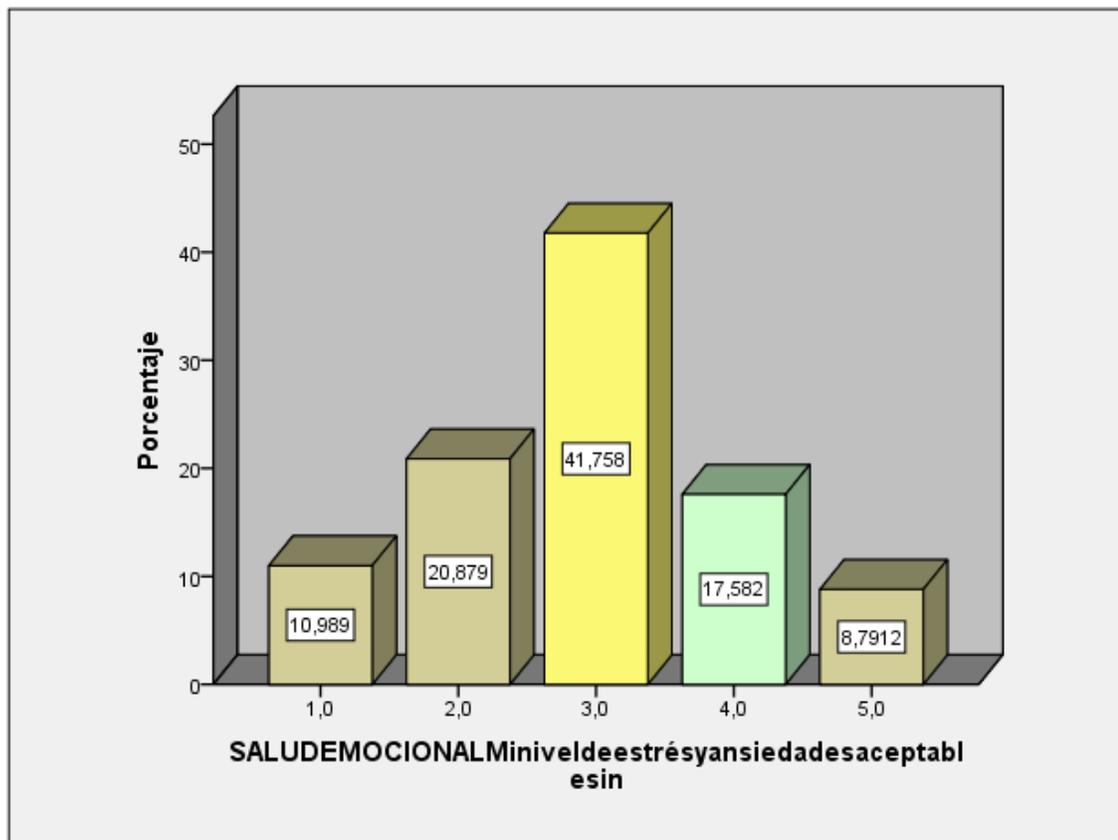
Tabla N° 33 Salud emocional pos pandemia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	10	10,9	11,0	11,0
	2,0	19	20,7	20,9	31,9
	3,0	38	41,3	41,8	73,6
	4,0	16	17,4	17,6	91,2
	5,0	8	8,7	8,8	100,0
	Total	91	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema	1	1,1		
Total		92	100,0		

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 14 Salud Emocional pos pandemia



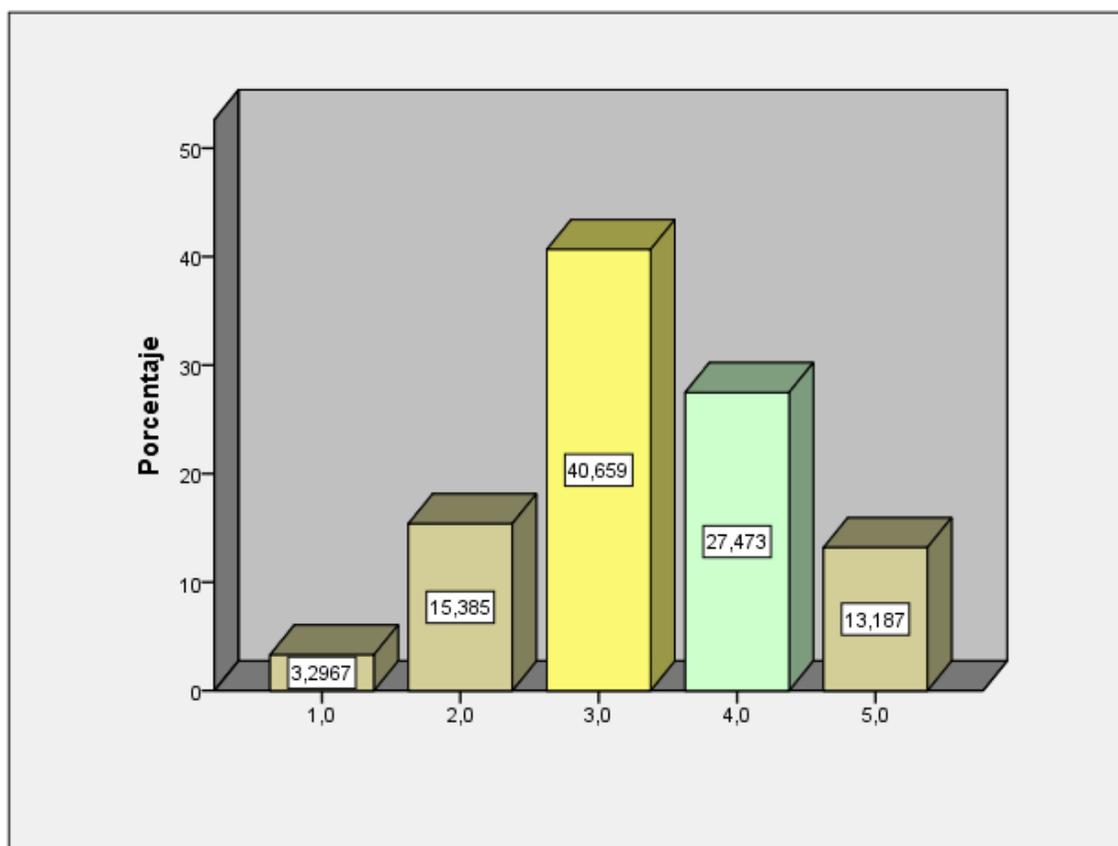
Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

La salud emocional de los estudiantes, es un dato que llama la atención, toda vez que solo el 8,79% de la población está totalmente de acuerdo con que su salud emocional es óptima, seguida el 17,58% está de acuerdo en que su salud emocional es aceptable, sin embargo, el 41,75% de la población responde de manera neutral a la pregunta respecto de si su salud emocional es aceptable, es decir que un alto porcentaje no tiene una salud emocional óptima, mientras que 31,87% no está de acuerdo con tener una salud emocional óptima, en términos generales, se puede afirmar que más del 73% de los estudiantes no cuentan con una salud emocional aceptable, aspecto preocupante que influye en el proceso enseñanza aprendizaje de los jóvenes universitarios.

- Manejo de emociones

Figura N° 15 Manejo de emociones pos pandemia



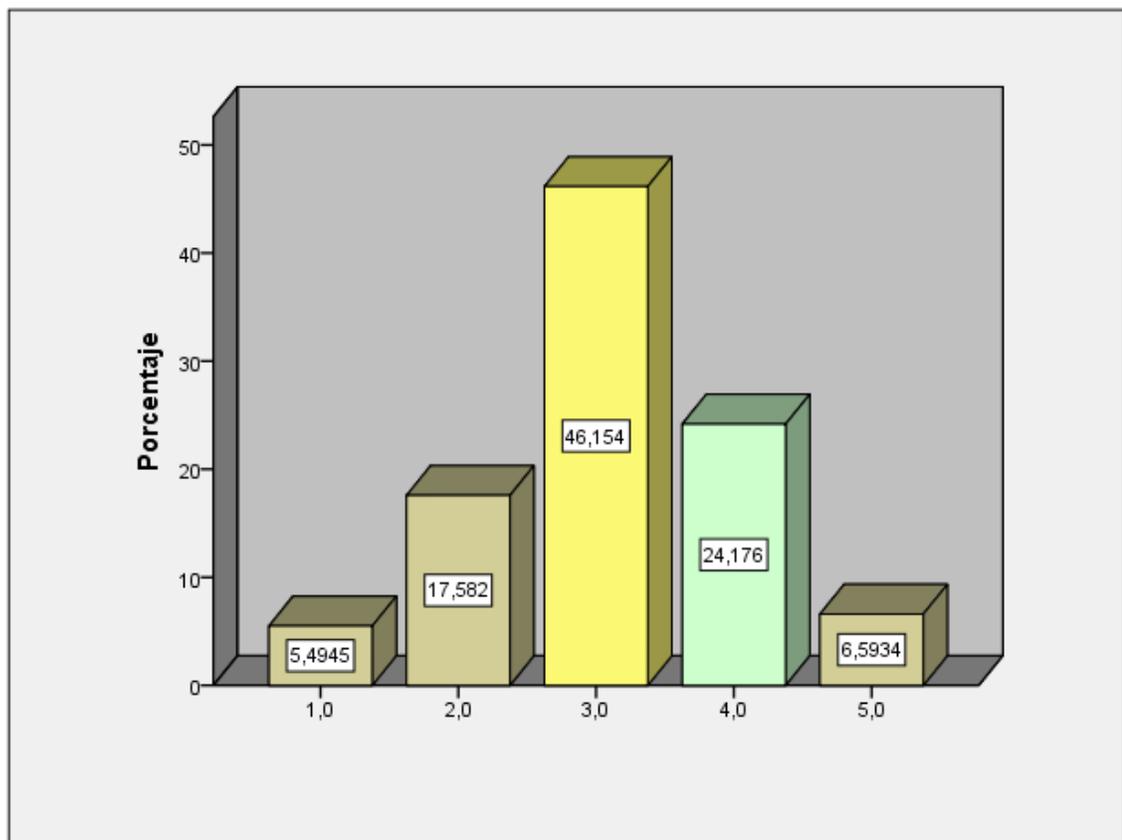
Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Respecto al manejo de emociones, el 27,47% y 13,18% de la población encuestada manifiesta buenos niveles de manejo de emociones, contrariamente el 40,66% es neutral en su respuesta, en tanto que el 8,69% manifiesta que no maneja de manera adecuada sus emociones, en resumen, se tiene que el 59,35% de los estudiantes no gestionan de manera adecuada sus emociones.

- **Situación Económica**

Figura N° 16 Situación económica



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

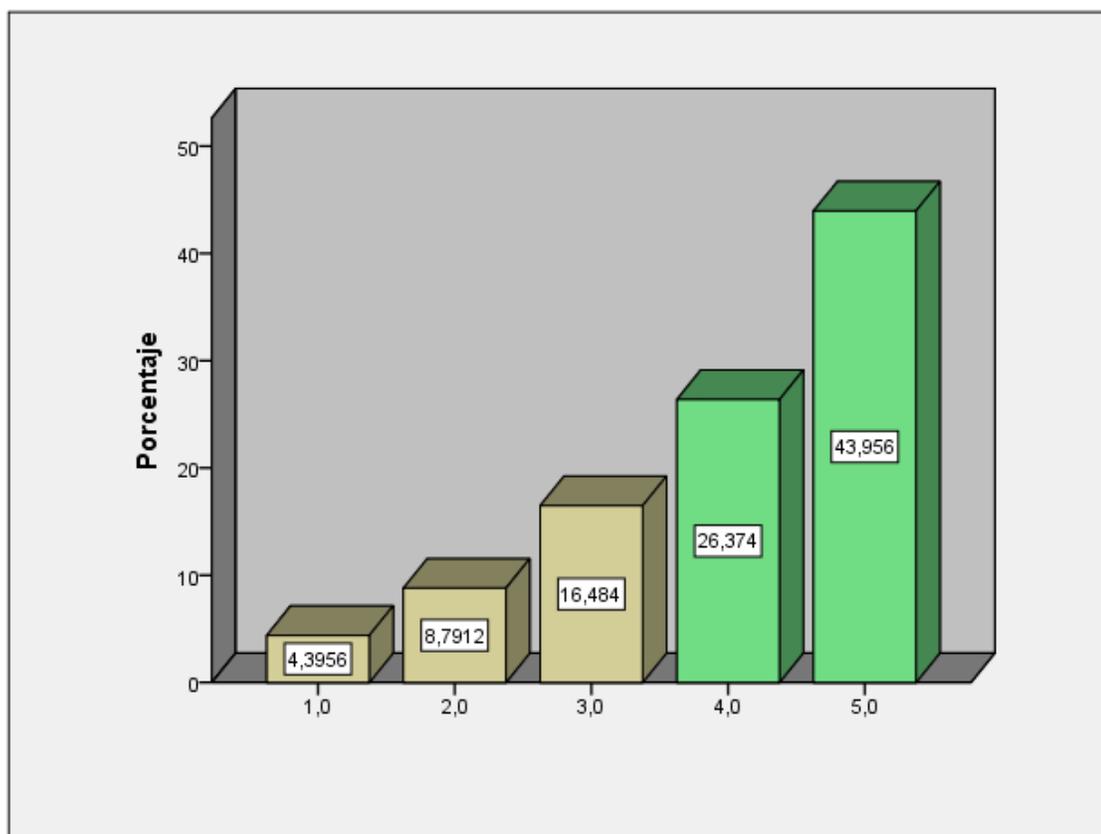
La situación económica por la que atraviesan los estudiantes es un otro factor afectado por la pandemia, así tenemos que solo el 30,77% de la población refiere que su situación económica es estable, en tanto que el 46,15% responde de manera neutral a la

pregunta y el 23,07% refiere que su situación económica no es estable, en términos generales, el 69,22 % no cuentan con una situación económica estable, lo que representa un riesgo de continuidad de los estudios universitarios.

Sugerencias de uso de recursos y juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia para la carrera

- **Clases híbridas**

Figura N° 17 Conformidad con clases híbridas



Elaboración: Estadísticos SPSS

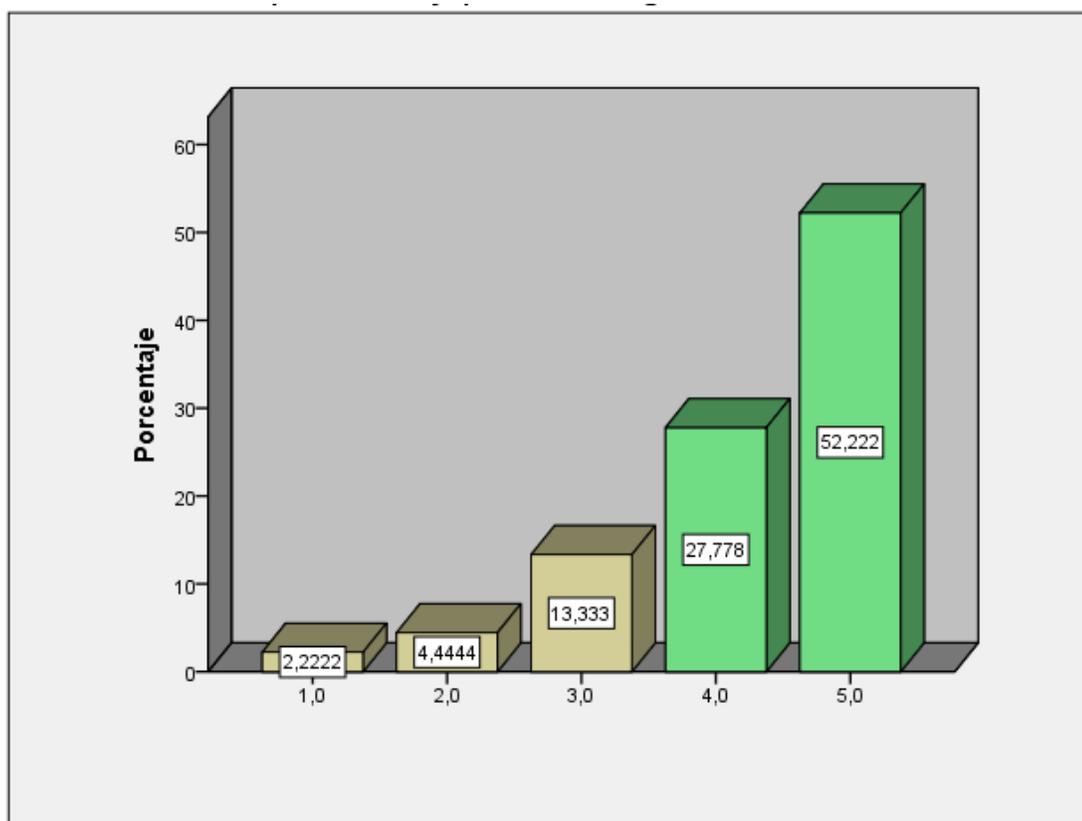
Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

La información de este acápite, relacionado con las sugerencias de uso de recursos y estrategias didácticas, hace ver que el 43,96% de la población encuestada está totalmente de acuerdo con el uso de clases híbridas, es decir, presenciales y virtuales, el 26,37% está

de acuerdo con el uso de esta estrategia didáctica innovadora, en tanto que el 16,48% es neutral y solo el 13,18% de los estudiantes no están de acuerdo con la educación híbrida. En términos generales, la mayor parte de los estudiantes universitarios están de acuerdo con la educación híbrida.

- **Uso de aplicaciones y plataformas digitales**

Figura N° 18 Frecuencia uso de aplicaciones y plataformas digitales



Elaboración: Estadísticos SPSS

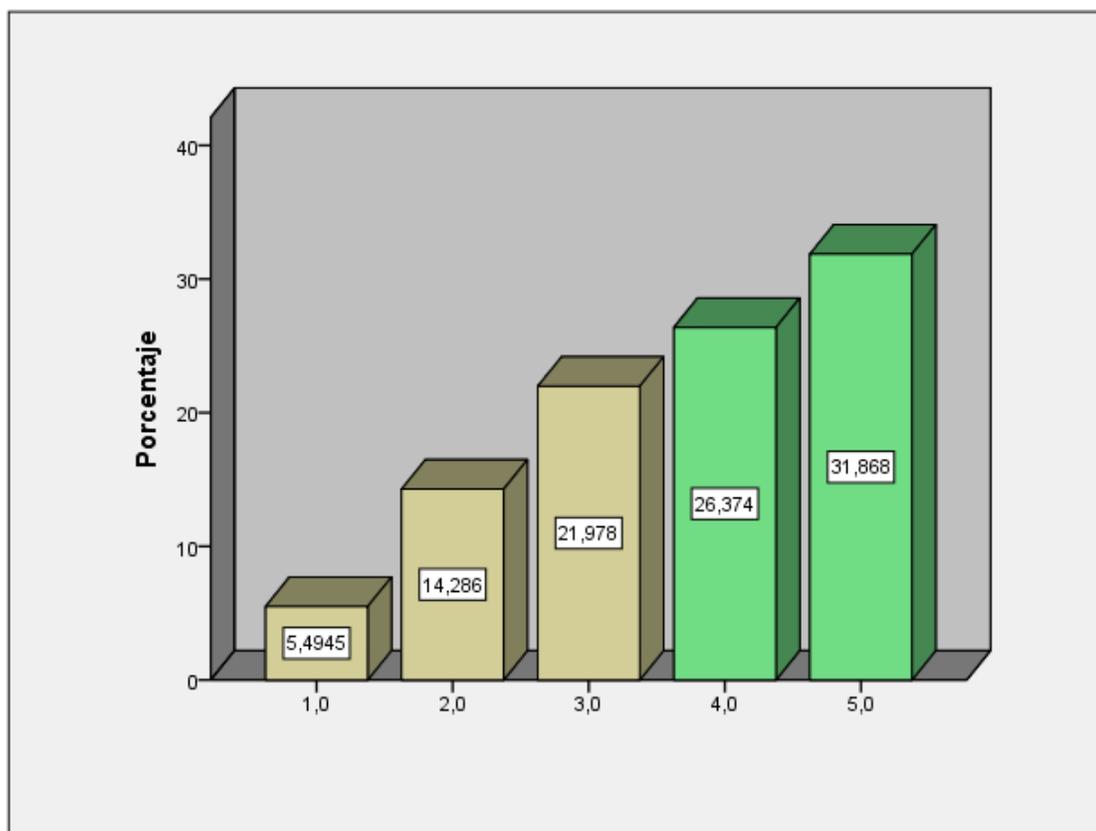
Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

En cuanto al uso de plataformas y aplicaciones digitales como el Classroom, WP, de apoyo para el proceso enseñanza aprendizaje, los estudiantes muestran una preferencia mayoritaria, más del 77% están de acuerdo con el uso de estas plataformas, en tanto que el 13,33% responden de manera neutral y solo el 6,66% no están de acuerdo, lo que denota

la amplia aceptación de los estudiantes en el uso de herramientas didácticas innovadoras en el desarrollo del proceso de educación universitaria.

- **Uso de video con fines académicos**

Figura N° 19 conformidad uso videos académicos



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Respecto al uso de videos académicos para desarrollo de trabajos y exposiciones en el proceso enseñanza aprendizaje, los estudiantes muestran una de igual manera una preferencia mayoritaria, más del 48% están de acuerdo con el uso de estas juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, en tanto que el 21,98% responden de manera neutral y solo el 19,77% no están de acuerdo, lo que

denota la amplia aceptación de los estudiantes en el uso de herramientas didácticas innovadoras en el desarrollo del proceso de educación universitaria.

- **Otras aplicaciones, plataformas o herramientas sugeridas**

A la pregunta de sugerencia de otras herramientas, plataformas y/o aplicaciones, las sugerencias recibidas son:

- Campus Virtual
- Edmodo, Canva, Genially
- Simuladores técnica contable
- Inteligencia Artificial (AI)
- Juegos en línea

4.6 Resultados de la encuesta a docentes

Realizada la encuesta a docentes de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de Andrés, se exponen los datos obtenidos:

Información General

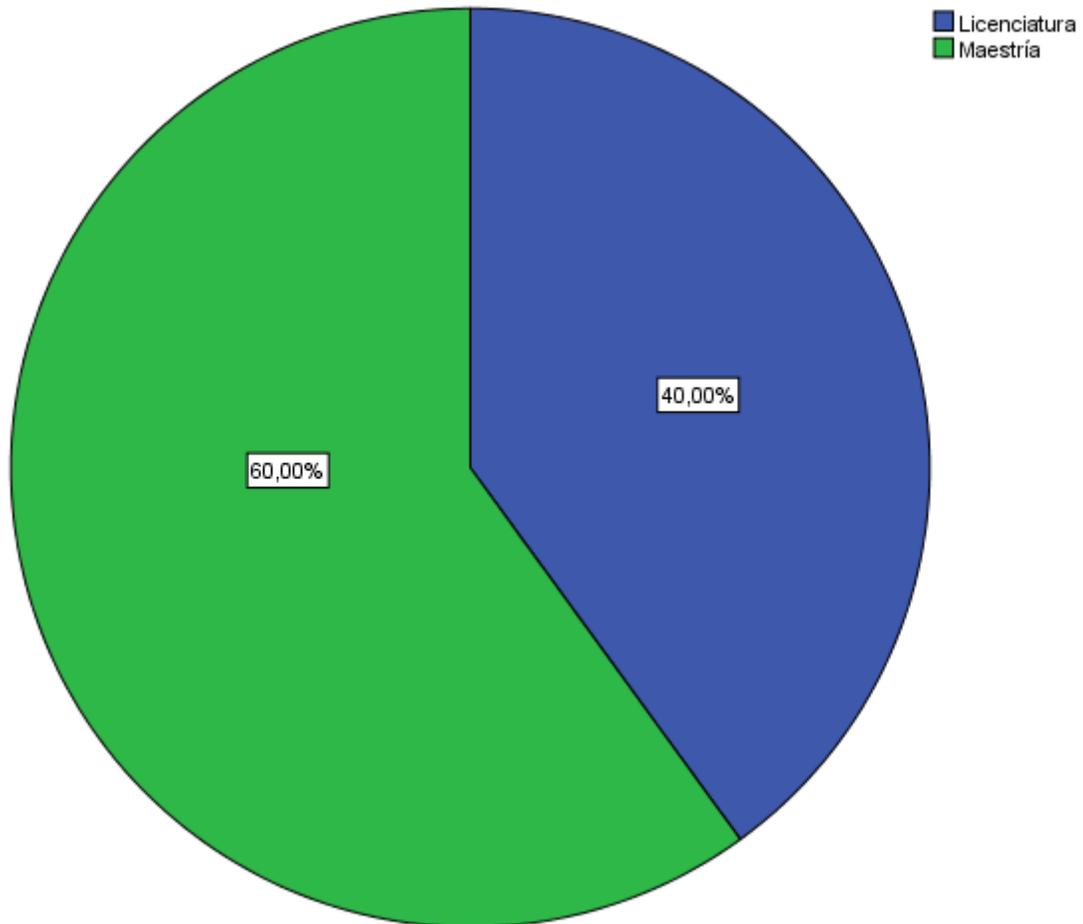
Tabla N° 34 Grado académico docentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Licenciatura	4	40,0	40,0	40,0
Maestría	6	60,0	60,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 20 Grado Académico docentes



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Del total de docentes encuestados, el 60% tiene grado académico de Maestría.

- **Categoría docentes**

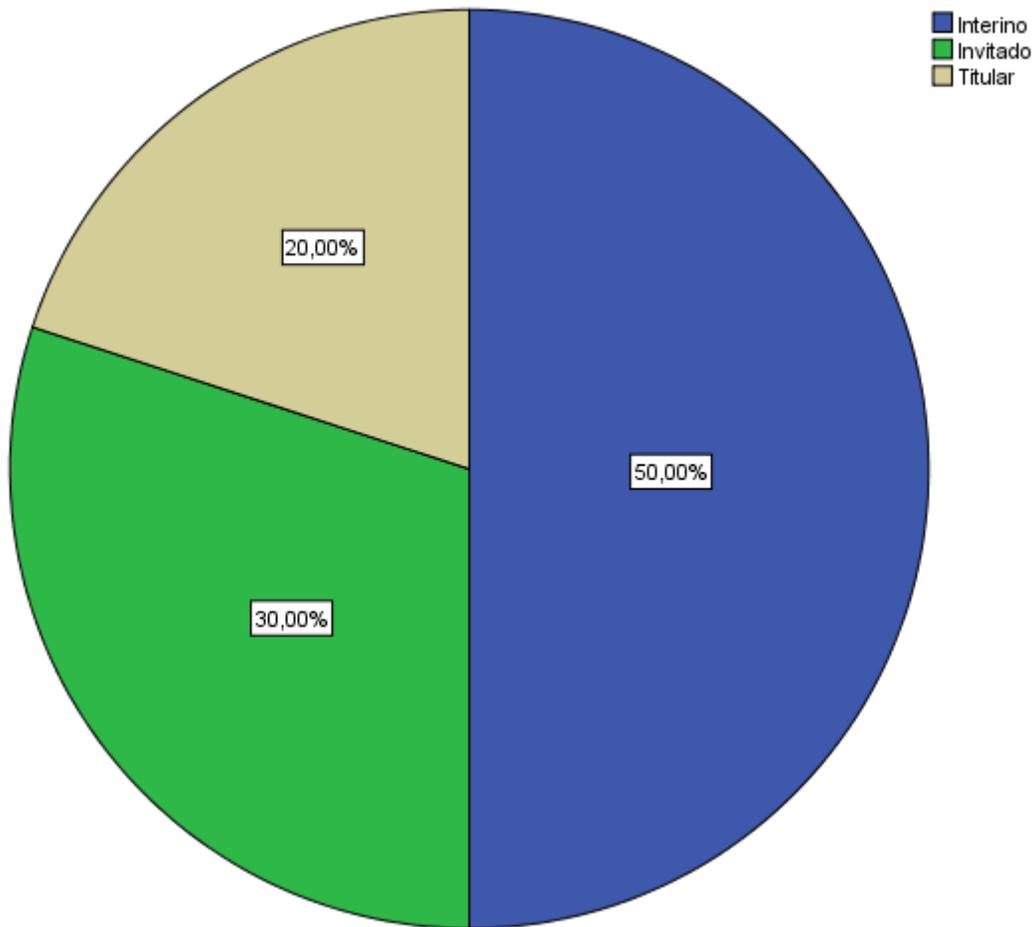
Tabla N° 35 Categoría docentes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Interino	5	50,0	50,0	50,0
	Invitado	3	30,0	30,0	80,0
	Titular	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 21 Categoría docentes



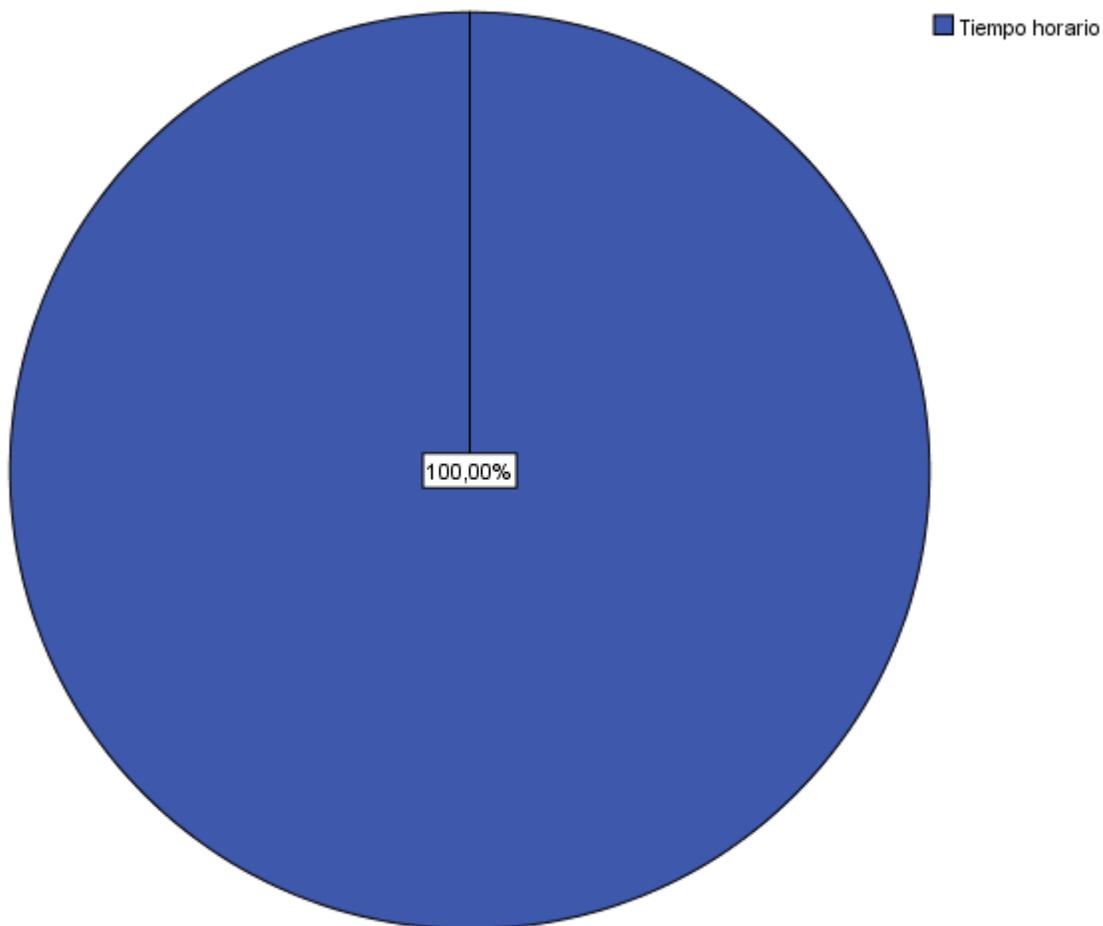
Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Respecto a la categoría de los docentes, el 20% tienen la calidad de docentes titulares, el 50% interinos y el 30% invitados. Este aspecto hace ver que solo el 20% de los docentes son titulares.

- **Dedicación a la docencia**

Figura N° 22 Dedicación a la docencia



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

La totalidad de los docentes encuestados se dedican a la docencia en tiempo horario, es decir, dictan materias con carga horaria.

- **Experiencia en educación superior**

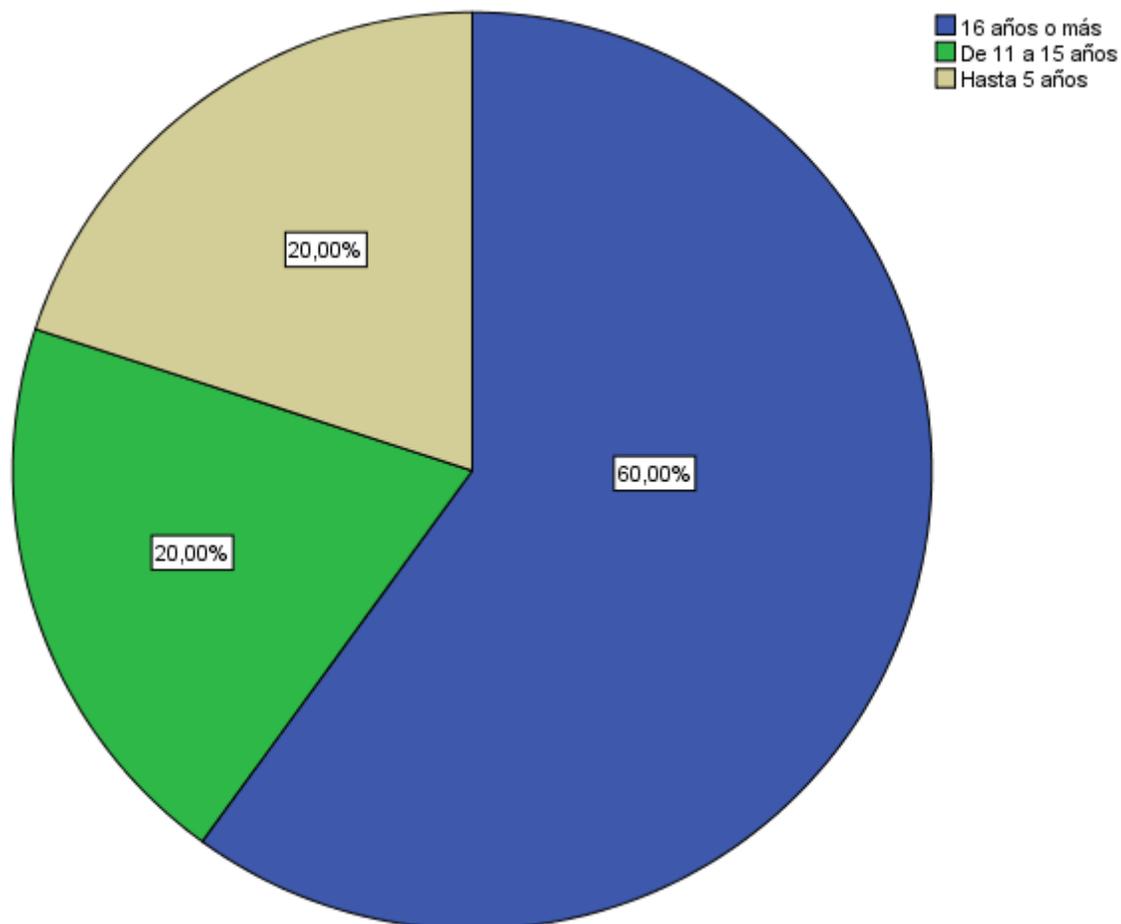
Tabla N° 36 Experiencia en educación superior

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	16 años o más	6	60,0	60,0	60,0
	De 11 a 15 años	2	20,0	20,0	80,0
	Hasta 5 años	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 23 Experiencia en educación superior



Respecto a la experiencia docente se observa que el 60% tienen una antigüedad mayor a 16 años en la docencia universitaria, lo que denota amplia experiencia en el área de estudio.

- **Uso de estrategias didácticas y planificación**

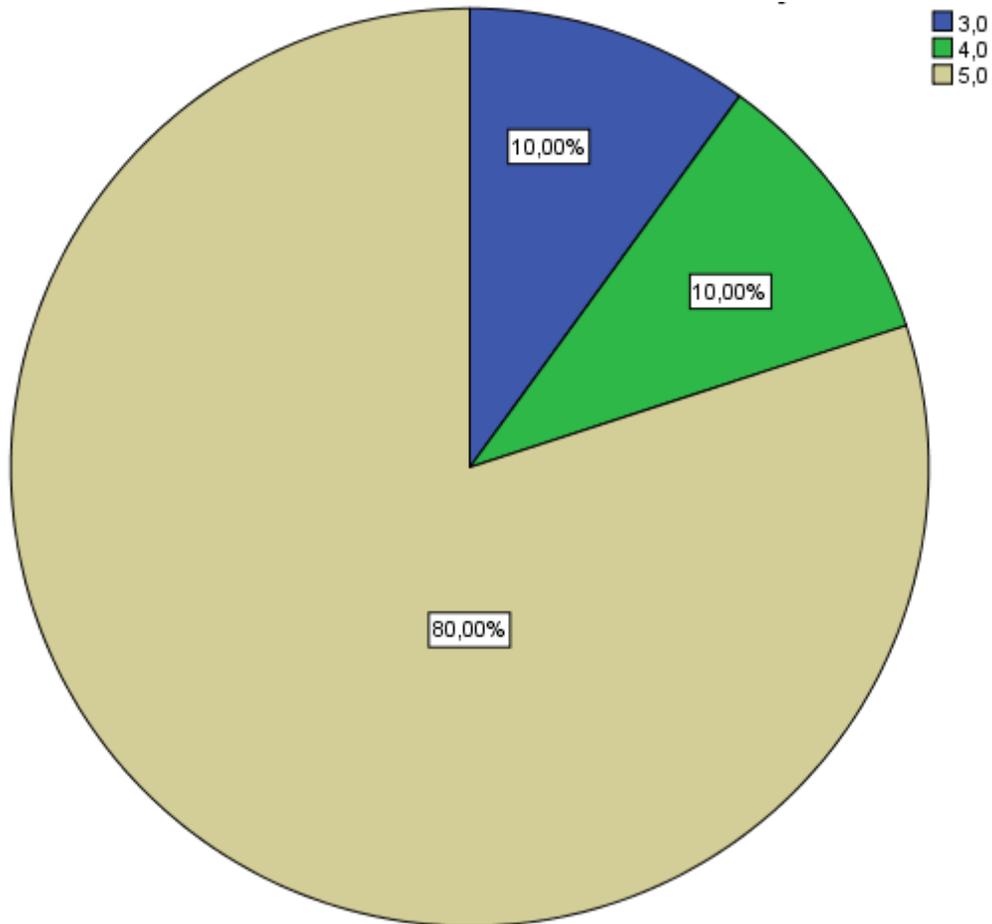
Tabla N° 37 Presentación plan de trabajo inicial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	3,0	1	10,0	10,0	10,0
	4,0	1	10,0	10,0	20,0
	5,0	8	80,0	80,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 24 Plan de trabajo inicial



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

En cuanto a la Planificación de clases, el 80% de los docentes presentan su plan de trabajo al inicio de las clases.

- **Uso de estrategias didácticas y planificación**

Tabla N° 38 Uso de recursos didácticos

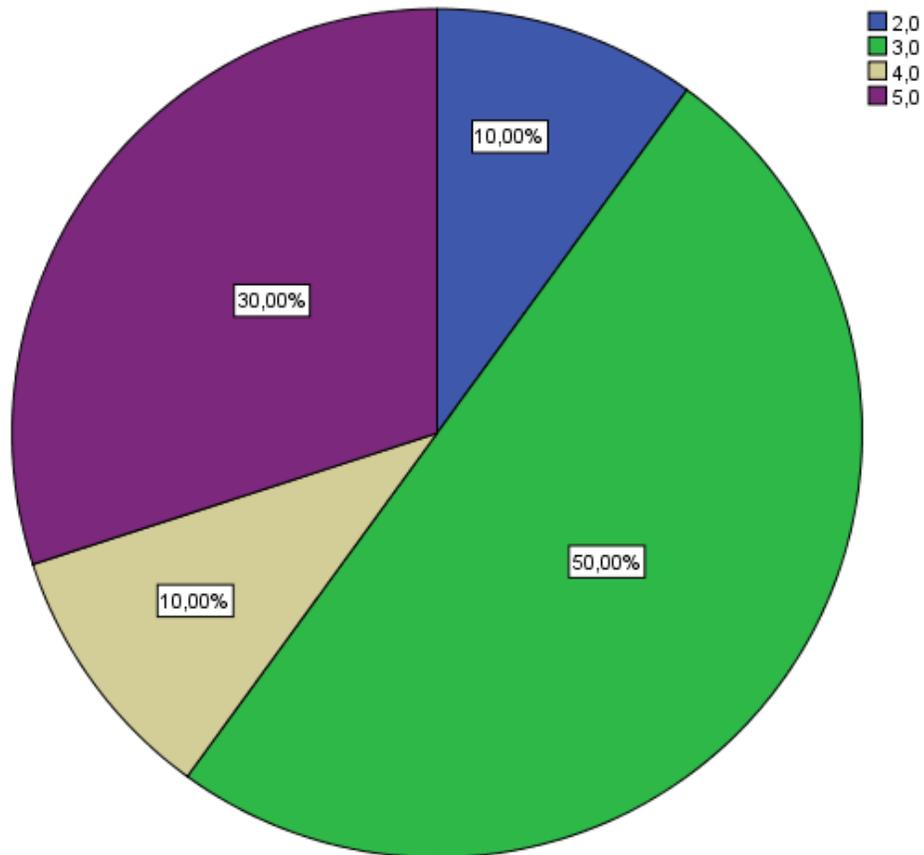
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	2,0	1	10,0	10,0	10,0
	3,0	5	50,0	50,0	60,0
	4,0	1	10,0	10,0	70,0
	5,0	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

- **Uso habitual de estrategias didácticas pos pandemia**

Figura N° 25 Uso habitual estrategias didácticas



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Ante la pregunta del uso de la clase magistral como estrategia didáctica, el 50% se encuentra en una posición neutral, en tanto que el 40% señala que si utiliza la clase magistral para impartir los conocimientos necesarios y el 10% no está de acuerdo con el uso de esta estrategia.

- **Uso de estrategias didácticas para revertir el bajo aprendizaje significativo pos pandemia**

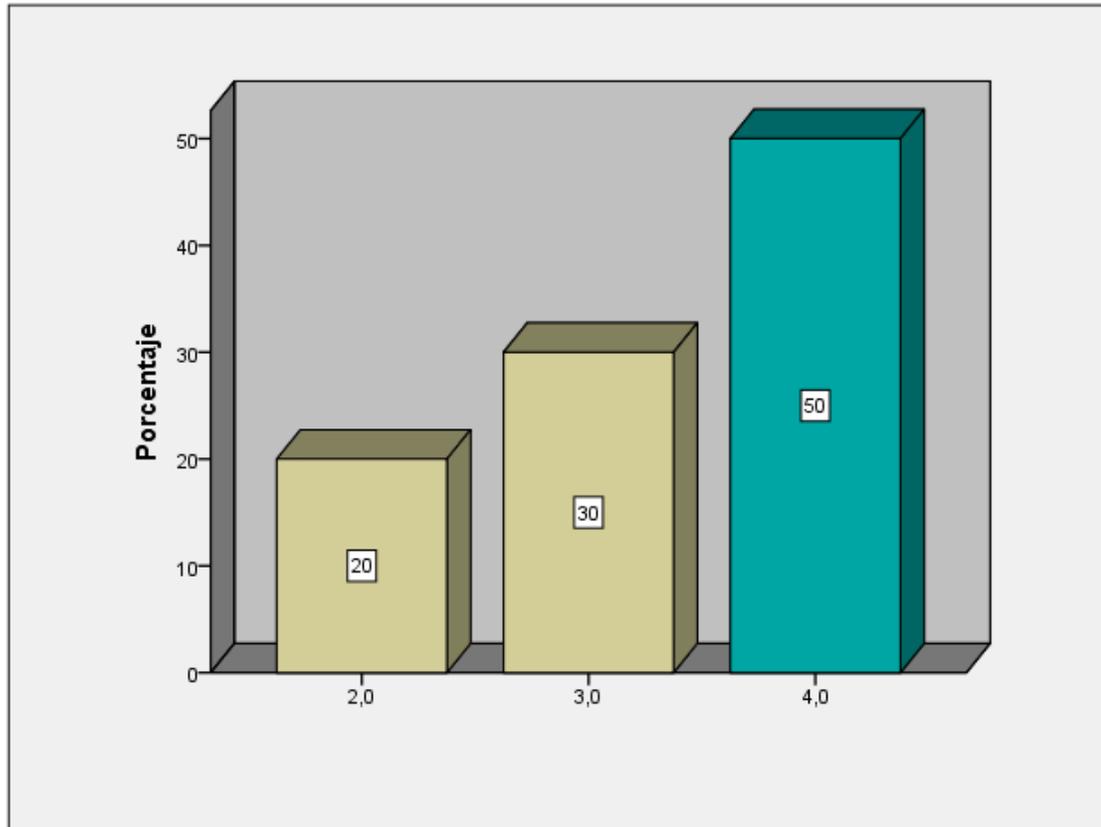
Tabla N° 39 Estrategias para revertir bajo rendimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
2,0	2	20,0	20,0	20,0
Válidos 3,0	3	30,0	30,0	50,0
4,0	5	50,0	50,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 26 Estrategias para revertir bajo rendimiento



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

El 50% de los docentes encuestados afirma que usa estrategias para revertir el bajo aprendizaje significativo.

- **Uso de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia – clases híbridas**

Tabla N° 40 Uso de clases híbridas

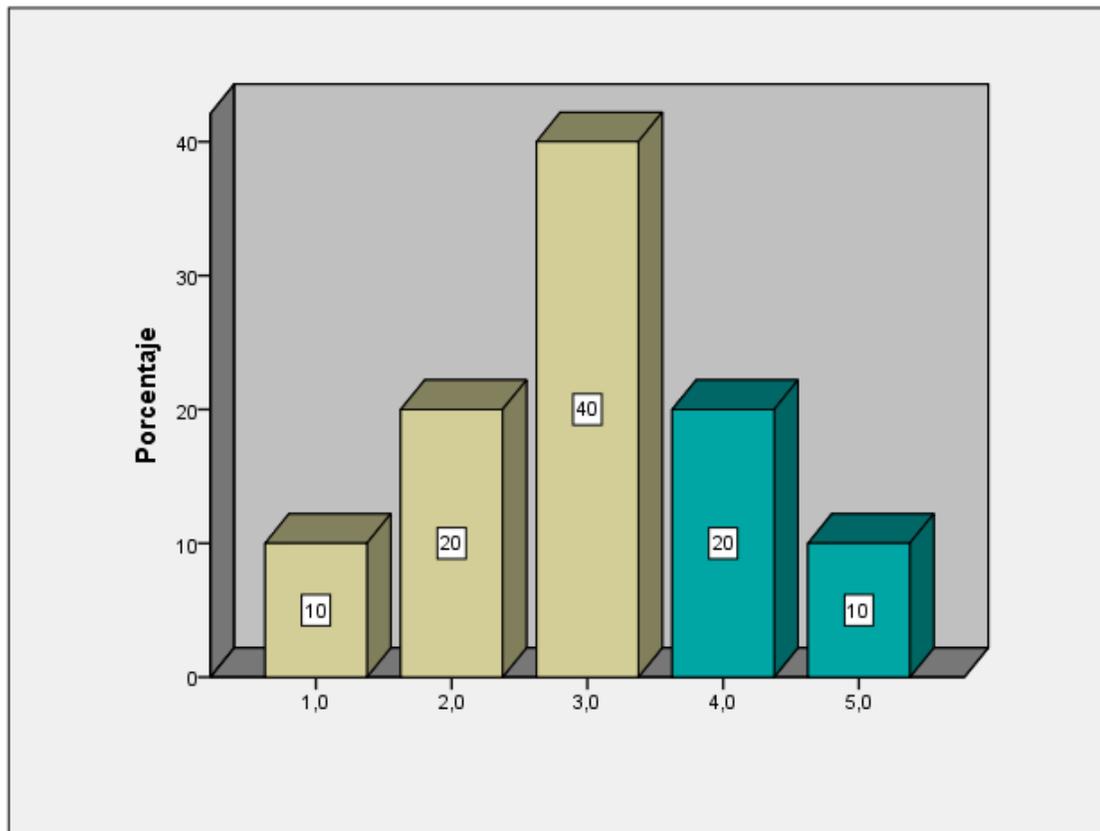
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	1	10,0	10,0	10,0
	2,0	2	20,0	20,0	30,0
	3,0	4	40,0	40,0	70,0
	4,0	2	20,0	20,0	90,0

	5,0	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 27 Uso clases híbridas



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Respecto a la aplicación de clases híbridas, solo el 30% de docentes encuestados aplican esta metodología, en tanto que el resto se encuentra con una posición neutral o no aplica esta estrategia didáctica.

- **Uso de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia – herramientas virtuales**

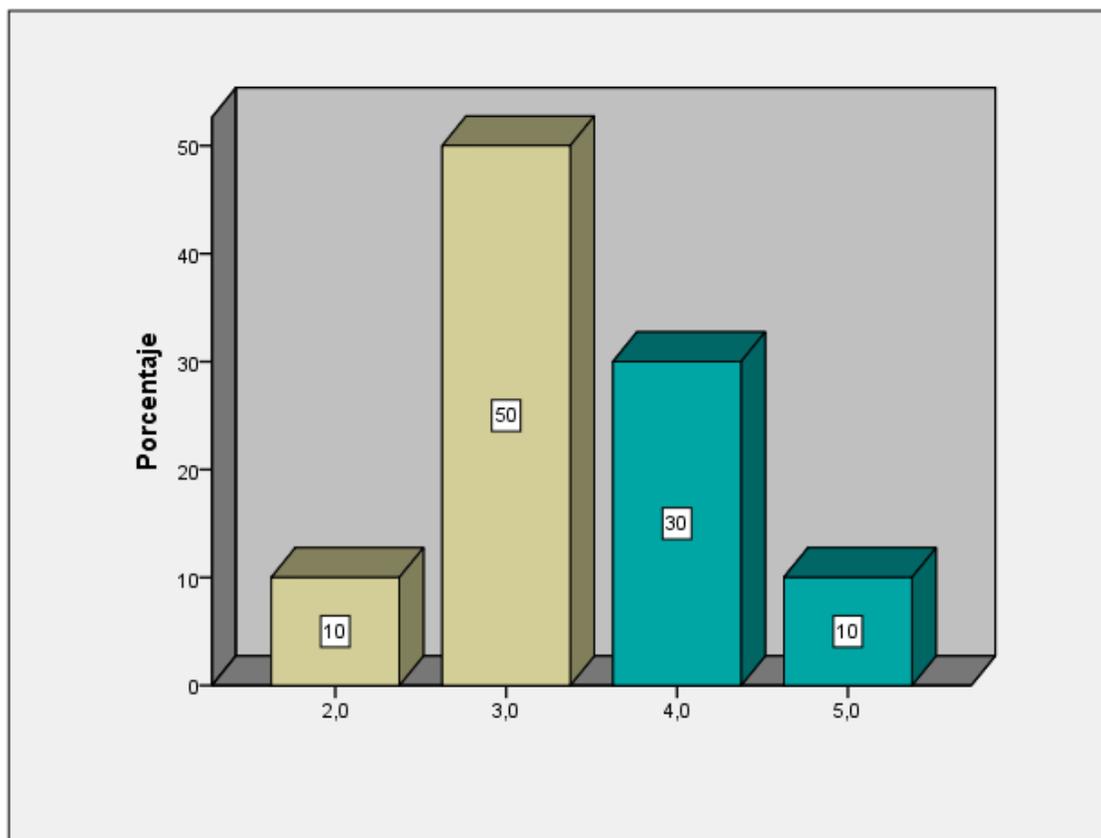
Tabla N° 41 Uso de herramientas virtuales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	2,0	1	10,0	10,0	10,0
	3,0	5	50,0	50,0	60,0
	4,0	3	30,0	30,0	90,0
	5,0	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 28 Uso de herramientas virtuales



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Respecto al uso de herramientas virtuales, plataformas y otros de apoyo, solo es utilizado por el 40% de los docentes encuestados, en tanto que el resto permanece neutral o no apoya el uso de estas herramientas.

- **Uso de juego de roles como estrategias didácticas – videos académicos**

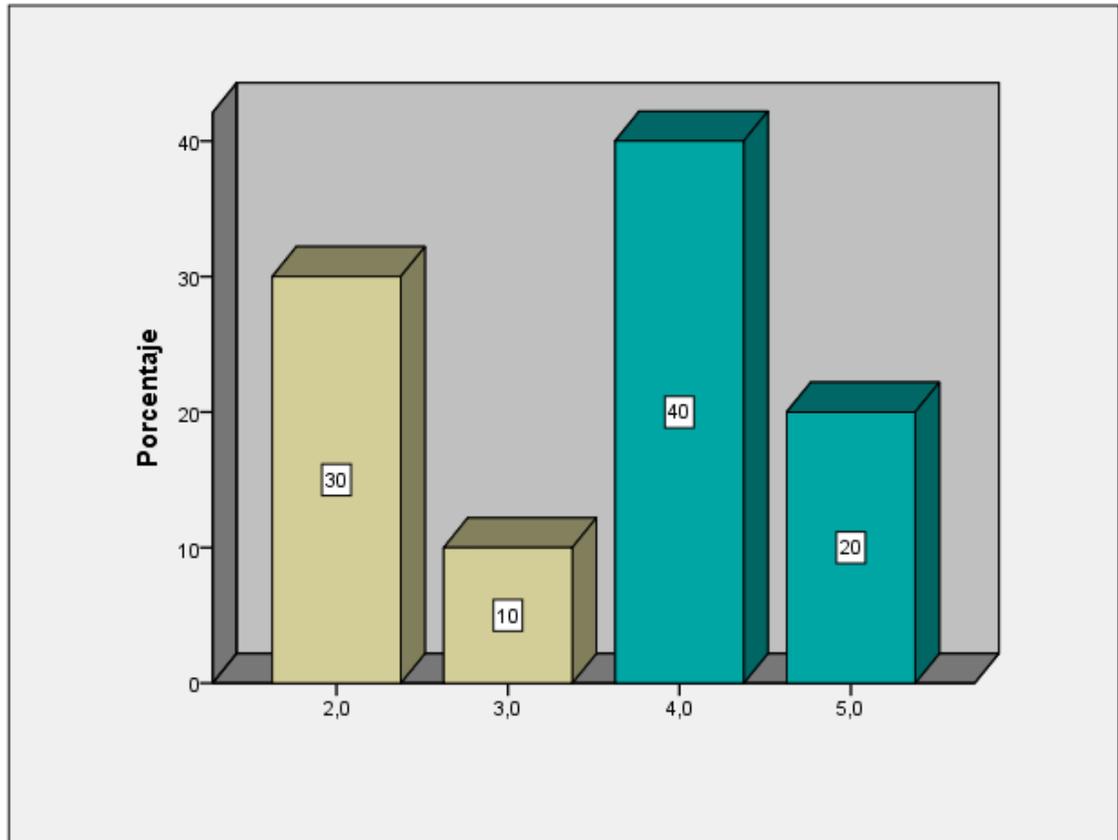
Tabla N° 42 Uso de videos académicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	2,0	3	30,0	30,0	30,0
	3,0	1	10,0	10,0	40,0
	4,0	4	40,0	40,0	80,0
	5,0	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 29 Uso de videos académicos



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

De la gráfica anterior se puede observar que el 60% de los docentes encuestados recurre a videos académicos como herramienta de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.

- **Uso de aula invertida como estrategias didácticas**

Tabla N° 43 Uso aula invertida virtual

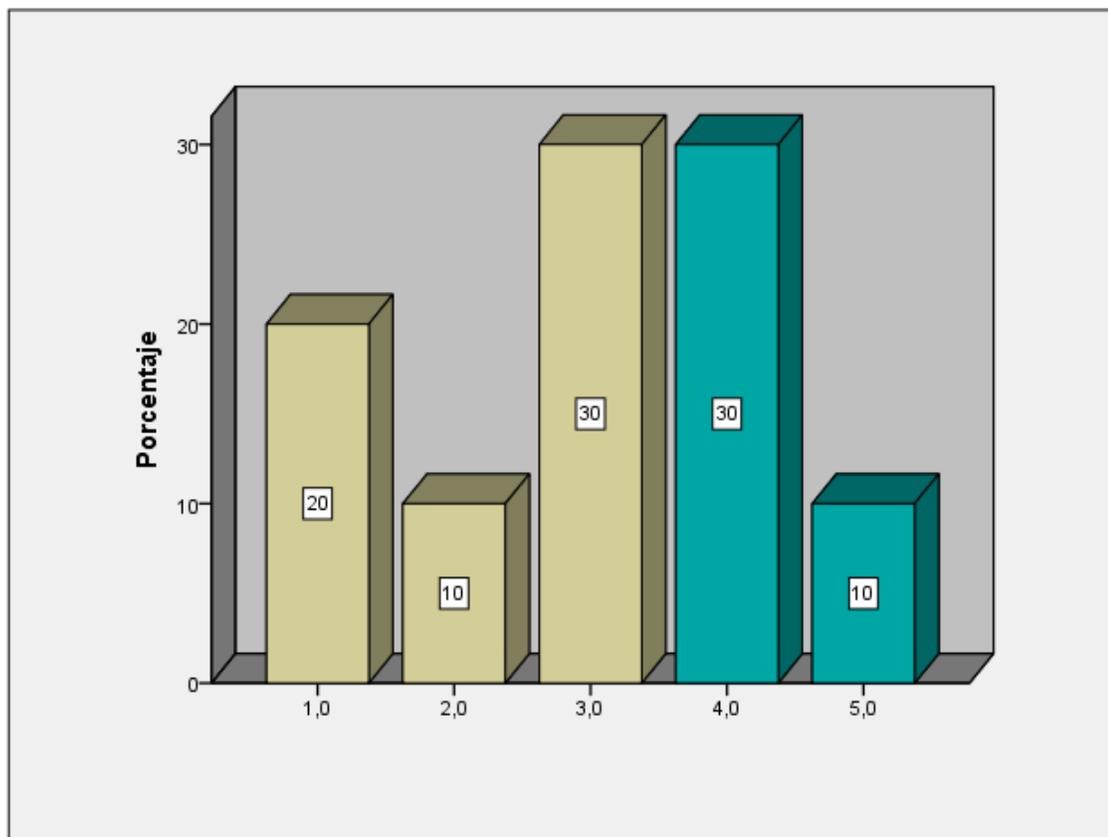
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1,0	2	20,0	20,0	20,0
	2,0	1	10,0	10,0	30,0
	3,0	3	30,0	30,0	60,0
	4,0	3	30,0	30,0	90,0

	5,0	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Figura N° 30 Uso aula invertida virtual



Elaboración: Estadísticos SPSS

Fuente: Encuestas procesadas mediante SPSS

Así también se tiene, que el 40% de los docentes encuestados recurre a la estrategia de aula invertida como estrategia didáctica de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.

- Sugerencias de Uso de estrategias didácticas pos pandemia

Ante la pregunta de otras Estrategias didácticas en pos-pandemia que se pueden aplicar a la carrera de Contaduría Pública, solo un docente encuestado, sugiere el uso de

TIC's disponibles en la nube, como Sistemas contables, el resto no presenta sugerencias respecto a este tema. Esta respuesta hace ver, que los docentes no están aplicando juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia en el desarrollo de sus clases.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

El presente capítulo contiene la propuesta de la investigación, denominadas “El juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia” para la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria.

5.1. Antecedentes teóricos

Las estrategias educativas, como herramienta para la mejora del aprendizaje significativo, es una temática constante y de preocupación de las instituciones educativas de nivel superior, estas estrategias deben ser diseñadas, adecuadas y aplicadas en función del contexto educativo, deben lograr la motivación, interés y participación de los estudiantes para la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que les permita afrontar los desafíos del campo laboral.

El actual contexto en el que nos encontramos, es la incorporación de las tecnologías de la información en el proceso educativo, resultado de más de una gestión de educación virtual desarrollada en ocasión de la pandemia COVID-19, en la que docentes y estudiantes cuentan con nuevas habilidades, que se deben aprovechar y adecuarlas a los sistemas educativos.

El retorno a la educación presencial, parece invitarnos a retomar las formas tradicionales de enseñanza, pero estas, yo no tienen el mismo efecto en el estudiante que experimentó una educación virtual, por ello se hace necesario plantear estrategias que cumplan con la condición de estar acorde al contexto actual, que necesariamente tiene relación con el uso de las tecnologías de la información, entre las que se encuentran:

- Aprendizaje en línea, clases híbridas (virtuales y presenciales)
- Aprendizaje en línea, clases virtuales para nivelar conocimientos (con grabación)
- Flipped Classroom (clase invertida), con recursos interactivos como Videos académicos en You Tube
- Juego de roles con apoyo de herramientas digitales, videos, documentos digitales.

Herramientas de apoyo a las estrategias didácticas:

- Zoom
- Plataforma Classroom (material de estudio)
- WhatsApp (instrucciones y material apoyo)

5.2. Objetivo General

Lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes, nivelando los conocimientos previos para cursar la materia, en universitarios de quinto año de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA con el uso de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia.

5.3. Objetivos Específicos

- Estimular en los estudiantes el proceso de aprendizaje con la aplicación del juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia, influyen de manera importante en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés
- Conseguir la atención de los estudiantes para su la comprensión de los contenidos programáticos.
- Lograr una mayor participación de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso de herramientas de su conocimiento.

5.4. Metodología

El programa presenta diversas actividades en aula y fuera de aula, de manera presencial y virtual, de manera teórica y práctica, siendo una combinación de estrategias didácticas tradicionales con la incorporación de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, en las que los estudiantes participaron de forma activa, con la aplicación de la evaluación que constata la mejora del aprendizaje de la materia.

5.4. Destinatarios

Estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, correspondiente a 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés.

5.5. Lugar de realización

El programa se desarrolló en la Ciudad de La Paz en el Monoblock Central de la Universidad Mayor de San Andrés.

5.6. Aplicación de la Propuesta Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia

Considerando los objetivos de la investigación y el tipo de diseño adoptado, se dividió el procedimiento en tres fases para ambos grupos, el experimental y el control, como se expone:

Tabla N° 44 Fases de la investigación

Fases	Momento	Grupos
PRIMERA	PRE TEST	EXPERIMENTAL Y
	(Medición)	CONTROL
SEGUNDA	ESTIMULO O	EXPERIMENTAL
	TRATAMIENTO	(aplicación propuesta) CONTROL

	(Manipulación de la variable independiente)	(Ausente propuesta)
TERCERA	POS TEST (Medición)	EXPERIMENTAL Y CONTROL

Elaboración: Propia

Fuente: Interés del estudio

5.6.1. Primera Fase – Pre test

Se realizó la evaluación mediante el pre test, a los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria del 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA a la totalidad de los estudiantes inscritos en la materia. La actividad fue desarrollada tomando los recaudos para garantizar el logro del cumplimiento del objetivo, de detectar el nivel de conocimientos previos necesarios con los que cuentan los estudiantes, considerando los parámetros básicos para la consecución de la materia. En esta primera fase se obtuvieron los parámetros de medición iniciales respecto a la variable dependiente.

5.6.2. Segunda Fase - Tratamiento

Se diseñó una estrategia de enseñanza, enmarcado en el plan curricular de la materia, incluyendo estrategias didácticas tradicionales y juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia para nivelar y fortalecer en nivel de conocimientos detectados en el pre test en el grupo experimental. En el caso del grupo control se utilizó las estrategias didácticas tradicionales, es decir las clases presenciales.

Tabla N° 45 Desarrollo de la asignatura - IVA

Asignatura:	Gabinete de Auditoría Tributaria
Tema:	Impuesto al Valor Agregado
Sesiones:	2 semanas, 4 clases presenciales y una virtual fuera de horario de clases, 10 horas
Responsable:	Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado

Objetivo:	Reforzar y nivelar conocimientos previos para cursar la materia. Conocer el marco normativo y aplicación práctica de los Impuestos al Valor Agregado, componentes, forma de determinación.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones presenciales • Sesiones virtuales • Trabajo individual • Trabajo grupal • Ejercicios prácticos, llenado de libros de Ventas y Compras, Declaraciones Juradas IVA
Estrategias didácticas:	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición clases presenciales en pizarra, con participación activa de estudiantes • Juego de roles (simulación creación de empresa y realización de operaciones económicas y tributarias) • Clases virtuales con grabación en la nube (solo grupo experimental)
Evaluación:	Realización de trabajos prácticos grupales del proceso de preparación de Declaración Jurada IVA, libros Tributarios y facturas de ventas y compras. Exposición de trabajos prácticos presenciales y videos académicos en You Tube y otros formatos.

Tabla N° 46 Desarrollo de la asignatura - IT

Asignatura:	Gabinete de Auditoría Tributaria
Tema:	Impuesto a las Transacciones
Sesiones:	1 semana, 2 clases presenciales y una virtual fuera de horario de clases, 6 horas
Responsable:	Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado
Objetivo:	Reforzar y nivelar conocimientos previos para cursar la materia. Conocer el marco normativo del Impuesto a las Transacciones, componentes, forma de determinación y aplicación.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones presenciales • Trabajo individual

	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • Ejercicios prácticos, llenado de libros de Ventas y Compras, Declaraciones Juradas IT
Estrategias didácticas:	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición clases presenciales en pizarra, con participación activa de estudiantes • Juego de roles (simulación creación de empresa y realización de operaciones económicas y tributarias) • Clases virtuales con grabación en la nube (solo grupo experimental)
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de trabajos prácticos grupales del proceso de preparación de Declaración Jurada IVA y Libros Tributarios. • Exposición de trabajos prácticos presenciales y videos académicos en You Tube y otros formatos.

Tabla N° 47 Propuesta Didáctica IVA e IT

Tema:	Impuesto al Valor Agregado				
Etapas metodológicas	Método	Instrumento	Estrategia	Actividad	Tiempo
Teorización	Clase magistral	Pizarra, marcadores	Ejercicios prácticos Para resolver casos teóricos de determinación de impuestos IVA e IT	1. Introducción 2. Conceptos 3. Marco Normativo 4. Aplicación práctica	Dos semanas
Aplicación de estrategias innovadoras	Trabajo grupal	Operaciones económicas sector servicios Declaraciones Juradas, Plataforma Classroom	Juego de roles en la que el estudiante realiza el cumplimiento de obligaciones tributarias asimilando el rol de contribuyente	Clases virtuales con grabaciones en la nube para respaldo Presentación mediante videos en You tube, y otros formatos de fácil manejo del estudiante	Dos semanas

5.6.3 Tercera Fase - Pos test

Al final de la aplicación de la estrategia didáctica juego de roles con apoyo de herramientas digitales, se evaluó la variable dependiente, para cuyo efecto se aplicó la evaluación del pos test al grupo control y al grupo experimental, con el propósito de verificar si el tratamiento realizado con las juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia a estudiantes del grupo experimental de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA logró los objetivos esperados respecto de las estrategias didácticas tradicionales en el grupo control.

5.7. Estrategias didácticas aplicables

Las estrategias didácticas para ser aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, deben cumplir con ciertos requisitos:

- Conocimiento de los objetivos de aprendizaje: Es fundamental tener claridad sobre los objetivos que se quieren lograr con la estrategia didáctica. Esto permitirá seleccionar las estrategias más adecuadas para alcanzar dichos objetivos.
- Conocimiento del contexto y de los estudiantes: Es esencial conocer las características, necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto ayudará a adaptar las estrategias didácticas de acuerdo con el contexto y las características de los estudiantes.
- Selección adecuada de las estrategias: Se debe elegir estrategias didácticas que sean apropiadas para el contenido que se desea enseñar y para los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto implica seleccionar estrategias que sean relevantes, motivadoras y que promuevan la participación activa de los estudiantes.
- Diseño de actividades y materiales: Es necesario diseñar actividades y materiales que apoyen la aplicación de las estrategias didácticas. Estos materiales pueden incluir recursos educativos, tecnologías de la información y comunicación, material audiovisual, entre otros.

- Secuenciación y organización de la enseñanza: Es recomendable secuenciar y organizar las estrategias didácticas de manera coherente y progresiva. Esto implica establecer una secuencia lógica de actividades que permita a los estudiantes avanzar gradualmente en su aprendizaje.
- Evaluación y retroalimentación: Se debe considerar la evaluación y la retroalimentación como parte integral de las estrategias didácticas. Esto implica definir criterios de evaluación claros, utilizar diferentes técnicas de evaluación y proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva a los estudiantes.
- Reflexión y mejora continua: Es importante reflexionar sobre la aplicación de las estrategias didácticas y realizar ajustes o mejoras en función de los resultados obtenidos. Esto implica estar abierto al cambio, experimentar nuevas estrategias y aprender de la experiencia.

Estos requisitos son fundamentales para la aplicación efectiva de las estrategias didácticas y para promover un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, significativo y de calidad.

En este orden de ideas, considerando la materia que nos ocupa, que es la tributación de los Impuestos al Valor Agregado e Impuesto a las Transacciones, se puede emplear las siguientes estrategias didácticas:

A. Estrategias didácticas tradicionales

- Lección magistral: Es una estrategia donde el docente expone de manera centralizada el contenido a los estudiantes, en un formato de conferencia o presentación.
- Trabajo individual: Los estudiantes trabajan de forma independiente, realizando tareas o ejercicios sin interacción directa con los demás compañeros.

- Trabajo grupal: Los estudiantes trabajan en equipo, realizando tareas o ejercicios con interacción directa con los demás compañeros
- Exposiciones orales: Los estudiantes presentan temas o proyectos frente al resto del grupo, compartiendo su conocimiento y experiencia.
- Práctica de ejercicios: Los estudiantes resuelven ejercicios, problemas o actividades prácticas relacionadas con el tema de estudio.
- Memorización y repetición: Los estudiantes aprenden mediante la memorización de conceptos, hechos, fórmulas o reglas, y repitiendo esta información en diferentes contextos.

B. Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia

- Aprendizaje en línea: Las plataformas educativas en línea y las clases virtuales se han convertido en herramientas clave para la educación a distancia. Estas plataformas permiten a los estudiantes acceder a materiales educativos, participar en discusiones en línea, realizar seguimiento del progreso y recibir retroalimentación.
- Juego de roles: consiste en asignar roles o personajes a los estudiantes para que actúen y se involucren en situaciones específicas que simulan la vida real. En este juego, los estudiantes asumen un papel y se comportan como si fueran ese personaje, lo que les permite explorar diferentes perspectivas, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos. Al asumir un rol específico, los estudiantes deben interactuar entre sí, tomar decisiones, resolver conflictos y aprender a trabajar en equipo. Además, esta estrategia fomenta la creatividad, la empatía, la autonomía y el pensamiento crítico. El juego de roles en educación no solo proporciona un ambiente lúdico y motivador para los estudiantes, sino que también les permite aplicar los conocimientos adquiridos de manera significativa y transferirlos a situaciones reales. A través de esta estrategia, los

estudiantes desarrollan habilidades socioemocionales, comunicativas y cognitivas, al tiempo que disfrutan y se divierten en el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La presente investigación, con su propuesta de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia representa un aporte científico y educativo, basado en instrumentos acordes al momento actual en que nos situamos, de pos-pandemia que ocasionó una desigualdad notoria entre estudiantes condicionados al grado de acceso a la educación en tiempos de pandemia, para mejorar, fortalecer y nivelar el aprendizaje y aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés durante la gestión 2023. Las conclusiones se exponen en función al cumplimiento de los objetivos general y específicos propuestos.

6.1.1 Conclusión objetivo general

El objetivo general planteado en la presente investigación, es “Determinar la influencia del juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA”.

En el Capítulo IV Resultados, numeral 4.4 Análisis de Resultados y contrastación de la hipótesis, se determinó que la aplicación de Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia incrementó de manera significativa el aprendizaje significativo de los estudiantes en un porcentaje del *83% del grupo experimental*, en tanto que la aplicación de estrategias didácticas tradicionales sólo alcanzó una mejora en el aprendizaje del *20% en el grupo control*, es decir se determinó la influencia del juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, en el aprendizajes significativo, en este sentido se cumplió con el objetivo general propuesto.

6.1.2 Conclusión objetivos específicos

Respecto a los objetivos específicos, los mismos se cumplieron en toda la fase de la investigación, según el siguiente orden:

- El primer objetivo específico “Identificar si los docentes de la carrera de contaduría pública, utilizan el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos pandemia. Para el cumplimiento de este objetivo se realizó la encuesta a los docentes, encontrando que actualmente por las disposiciones de la Universidad las clases se viene desarrollando de manera presencial, retomando en consecuencia los docentes, la metodología de enseñanza tradicional.

- El segundo objetivo secundario es “Diagnosticar mediante la aplicación de un pre test el nivel de conocimientos sin la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica por parte de los docentes en la carrera de contaduría pública”. Para el cumplimiento de este objetivo se aplicaron las pruebas pre test a todos los estudiantes que forman parte de la población estudio, los que previamente fueron clasificados en grupo experimental (estudiantes voluntarios con preponderancia de aprendizaje significativo medio a bajo) y grupo control (resto de estudiantes), llegando a determinar que el promedio de notas en el grupo experimental de 36,5%, en tanto que en el grupo control el promedio de nota obtenida es de 59,8%, en ambos grupos se conoce que el aprendizaje significativo inicial fue bajo y medio respectivamente.

- El tercer objetivo específico “Proponer el juego de roles con el apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia para la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública.”, se encuentra en el Capítulo V Propuesta de Investigación del presente

trabajo, poniendo de manifiesto en primera instancia los requisitos a considerar para la aplicación del juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia, adecuadas al momento en que nos encontramos, con énfasis en el juego de roles el uso de herramientas digitales como videos *on line*, para recrear situaciones reales que desarrollan habilidades socioemocionales.

- Finalmente se cumplió con el cuarto objetivo específico “Medir el impacto de la aplicación de la propuesta de juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios” a través de la aplicación del pos test a los dos grupos objeto del presente estudio, llegando a determinar que el promedio de notas de ambos grupos tuvo una mejora, para el grupo experimental su aprendizaje se refleja en el puntaje obtenido promedio de 66,7%, en tanto que en el grupo control el promedio de nota obtenida es de 71,8%, presentándose en porcentajes para el primer grupo del 83% respecto al inicial y en el grupo control una mejora solo del 20%, concluyendo así que el impacto de la aplicación del juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia fue importante.

6.1.3 Cumplimiento de la hipótesis

Se confirma la hipótesis planteada “El juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas, como estrategia didáctica pos-pandemia, influyen de manera importante en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria de 5to año de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés”, comprobada con las Tablas N° 25 “Comparativo general aprendizaje significativo Población”, demostrando que existe un mayor nivel de la mejora del aprendizaje del grupo experimental respecto al grupo control, existiendo una mejora significativa en la consolidación de conocimientos previos para afrontar el contenido

programático de la materia que a nivel general, el promedio de calificaciones de la población de estudio subió de 48 a 69 puntos.

6.2 Recomendaciones

6.2.1 Área metodológica

En base al presente trabajo, se recomienda realizar investigaciones de Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia para otras materias de cursos pre requisito para fortalecer los conocimientos de los estudiantes a todo nivel.

Es preciso también realizar investigaciones de tipo cualitativa enfocadas a la parte emocional, toda vez que de acuerdo a la encuesta a estudiantes se observa una percepción de salud emocional entre media a baja, aspecto que representa un factor importante que hace al aprendizaje significativo de los estudiantes, para buscar estrategias de mejora en el área física y emocional de los estudiantes y por qué no de los docentes.

6.2.2 Área pedagógica

Se recomienda la aplicación de las Juego de roles con apoyo de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica pos pandemia en las materias de preparación para la práctica pre profesional de los estudiantes, con una evaluación y retroalimentación constantes para corregir alguna desviación del objetivo de cada estrategia para cumplir con el objetivo de conseguir un aprendizaje como herramienta para la inserción laboral, que hoy en día tiene muchos matices de virtualidad y uso de TIC's.

6.2.3 Área institucional

Las instituciones de educación superior deben proponer políticas educativas tendientes a seguir las tendencias de la demanda del mercado de profesionales con formación en innovación, uso de TIC's ya que hoy en día la virtualidad laboral también es un área que va ganando espacios a niveles superiores y esto se aceleró en los tiempos de pandemia.

También será necesario evaluar la disponibilidad en aula de los recursos virtuales necesarios para incursionar en este modelo de educación innovador.

Bibliografía

- Acevedo, Ivonne; Székely, Miguel; Zoido, Pablo. (2023). *Perspectivas educativas en America Latina a la salida de la pandemia*. Estudio, Banco Interamericano de Desarrollo. doi:<http://dx.doi.org/10.18235/0004932>
- Adel, M. (2002). *Estrategias para mejorar el rendimiento academico de los adolescentes*. Madrid: Ediciones Piramide.
- Amaro, R. (28 de julio de 2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambiente virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2), 32. Recuperado el 25 de julio de 2023, de <http://ve.scielo.org/pdf/ip/v26n2/art04.pdf>
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* (Primera edición digital ed.). (E. C. EIRL, Ed.) Arequipa. Recuperado el 10 de julio de 2023, de <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Arias Gonzales, J., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (Primera edición digital ed.). (E. C. EIRL, Ed.) Arequipa, Perú. Recuperado el 25 de junio de 2023, de <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arratia, M., & Charca, G. (2023). *Educación en línea: Factores que afectan el nivel de rendimiento academico en estudiantes y docentes de la carrera de Ciencias de la Información de la Unviersidad Mayor de San Andrés*. Tesis, La Paz. Recuperado el 28 de Junio de 2023, de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/30913/T-266.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Banco Interamecano de Desarrollo BID. (Mayo de 2020). *BID*. Recuperado el 10 de Junio de 2023, de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/viewer/La-educacion-superior-en-tiempos-de-COVID-19-Aportes-de-la-Segunda-Reunion-del-Di%C3%A1logo-Virtual-con-Rectores-de-Universidades-Lideres-de-America-Latina.pdf>

- Barraza, A. (2007). *Apuntes sobre metodología de la investigación*. Apuntes, Durango. Recuperado el 1 de Julio de 2023, de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ComoValorarUnCoeficienteDeConfiabilidad-2292993.pdf>
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación* (Segunda ed.). (L. G. Figueroa, Ed.) Naucalpan, Mexico: Pearson Educación.
- Borja, G., Martínez, J., Barreno, S., & Haro, O. (diciembre de 2021). Factores asociados al rendimiento académico: un estudio de caso. *Revista Educare*, 25(3), 24. Recuperado el 3 de junio de 2023, de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1509/1516>
- Bueno, J. (1993). *La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención*. Tesis Doctoral, Madrid. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/2237/1/T17692.pdf>
- Callisaya, D. (2022). *La Educación Virtual y la percepción de la calidad del servicio educativo en tiempos de pandemia en la Facultad de Agronomía de la Universidad Mayor de San Andrés de la Gestión 2020*. Tesis de Maestría, La Paz. Recuperado el 15 de mayo de 2023, de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/30383/TM444.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calvo, Xinia; Jiménez, Laura; Salas, Natalia; Gómez, Giselle. (s.f.). *Consideraciones para el diseño y oferta de asignaturas en línea*. Recuperado el 28 de Junio de 2023, de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/vicerrectoria/documentacion/Consideraciones-diseno-oferta-asignaturas-linea.pdf#page=10>
- Canaverl Bermudez, L. J., Nieto Dionicio, A. S., & Vaca Ocampo, J. H. (2020). *El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel: Lectura desde la pedagogía*. Tesis, Bogotá. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12251/El_aprendizaje_significativo_en_las_principales_obras_de_David_Ausubel_lectura_desde_la_pedagogia.pdf?sequence=5&isAllowed=y

- Cañete, W. (2002). Estrategias didacticas para superar el bajo rendimiento academico en estudiantes en los primeros cursos. *Editora Academica Periodicojs*, 3(5). Recuperado el 3 de junio de 2023, de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2022&q=estrategias
- Carrera Contaduría Pública. (29 de junio de 2023). *contaduriapublica.umsa.bo*. Obtenido de https://contaduriapublica.umsa.bo/planes/plan_2013/P3-VISION-MISION-PERFIL.pdf
- Carrera Contaduría Pública. (29 de junio de 2023). *contaduriapublica.umsa.bo*. Obtenido de https://contaduriapublica.umsa.bo/planes/plan_2013/P3-VISION-MISION-PERFIL.pdf
- Cea D´Ancona, M. (2001). *Metodología Cuantitativa Estrategias y técnicas de investigación social*. Editorial Síntesis SA.
- CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de pandemia de COVID-19*. CEPAL, Naciones Unidas. Recuperado el 23 de Mayo de 2023, de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cervantes, Llanes, Peña y Cruz. (junio de 2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y rendimiento academico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*(90), 17. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de <https://biblat.unam.mx/hevila/Revistavenezolanadegerencia/2020/Vol.%2025/No.%2090/13.pdf>
- Contaduría Pública. (25 de agosto de 2023). *contaduriapublica.umsa.bo*. Obtenido de https://contaduriapublica.umsa.bo/?page_id=24
- Cuero, C. (2020). La pandemia del COVID-19. *REvista Medica de Panamá*, 40(1), 2. doi:<http://dx.doi.org/10.37980/im.journal.rmdp.2020872>
- Del Buey, P. (2003). *Auditoría Fiscal. Concepto y Metodología*. Estudio, Instituto de Estudios Fiscales. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46936057/Auditoría_Fiscal-

libre.pdf?1467409540=&response-content-
disposition=inline%3B+filename%3DAUDITORÍA_FISCAL_CONCEPTO_Y_
METODOLOGIA.pdf&Expires=1688081699&Signature=F4MZjqnJTMr2ygAq
sfZ0iethTzWWHxOw8c4B-yPjpK~bhJ

- Del Cid Perez, A., Mendez, R., & Sandoval Recinos, F. (2007). *Investigación Fundamentos y Metodología* (Primera ed.). (H. R. Oliver, Ed.) Mexico: Pearson Educación.
- Diaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGRAW-HILL. Recuperado el mayo de 18 de 2023
- Diaz, A. (marzo de 2020). La pandemia Covid-19 y su impacto en la educación superior. *Revista científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 2. Recuperado el 4 de julio de 2023, de <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/137e/71>
- Edel, R. (diciembre de 2003). El rendimiento academico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista Electronica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educacion*, 1(2), 16. Recuperado el 25 de mayo de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Elias, & Mariana. (2022). *Juego de roles, como técnica motivacional en la aplicación del programa de lectura inteligente LECXUR en niños de 10-12 años*. Tesis, La Paz. Recuperado el 25 de agosto de 2023, de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/28853/ML-1491.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Erazo, O. (marzo de 2012). El rendimiento academico, un fenomeno de múltiples relaciones y complejidades. *REvista vanguardia psicológica*, 2(2), 30. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de [Dialnet-ElRendimientoAcademicoUnFenomenoDeMultiplesRelacio-4815141%20\(5\).pdf](http://Dialnet-ElRendimientoAcademicoUnFenomenoDeMultiplesRelacio-4815141%20(5).pdf)
- Espinoza, N., Aguilar, E., & Espinoza, V. (18 de agosto de 2023). Estrategia didáctica juego de roles y formación por competencias en estudiantes universitarios de Admnistración. *Sciéndo*, 6. doi:<http://dx.doi.org/10.17268/sciendo.2023.038>

- FACECO UMSA. (29 de Junio de 2023). *FACECO.UMSA.BO*. Obtenido de <http://faceco.umsa.bo/informacion>
- Fidias, A. (2006). *El Proyecto de Investigación* (6ta ed.). Caracas, Venezuela: EPISTEME C.A.
- Francesc, P. (Junio de 2020). Análisis Carolina 36/2020. *Fundación Carolina*, 15. doi:https://doi.org/10.33960/AC_36.2020
- Gaitán, L. (2017). *Auditoría Tributaria (ERFAF)* (1ra ed.). Bogotá, Colombia: Fondo Editorial Areandino. Recuperado el 30 de Junio de 2023, de [https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1317/Auditor% c3%ad a%20tributaria%20%28ERFAF%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1317/Auditor%c3%ad a%20tributaria%20%28ERFAF%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gonzales, C., Caso, J., Díaz, K., & López, M. (2012). Rendimiento académico y factores asociados. *Redined*, 64(2), 18. Recuperado el 3 de junio de 2023, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/38016/04%20RendimientoAcademicoYFactoresAsociados.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gonzales, L. (Septiembre de 2020). Estrés académico en estudiantes universitarios asociados a la pandemia por COVID-19. *Espacio I+D Innovación más desarrollo*, IX(25), 22. Recuperado el 5 de junio de 2023, de <https://espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/249/794>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). (I. E. SA, Ed.) McGRAW-HILL.
- Izquierdo, S., Granese, M., & Maira, A. (marzo de 2023). Efectos de la pandemia en el bienestar socioemocional de los niños y adolescentes en Chile y el Mundo. *Puntos de Referencia*(647), 30. Recuperado el 10 de junio de 2023, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2023/03/Efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-socioemocional-de-los-ni%C3%B1os-y-adolescentes-en-Chile-y-el-mundo.pdf>
- Julca, E. (2016). *Conceptos básicos de la educación universitaria*. Estudio, Lima. Recuperado el 1 de julio de 2023, de

https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_30_conceptos-basicos-de-la-educacion-universitaria.pdf

- Lorenty Triana, S. L. (2021). *Estrategias de enseñanza virtual en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela de EB "Guayaquil"*. Tesis maestría, Guayaquil. Recuperado el 16 de julio de 2023, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78738/Lorenty_TS_L-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mallart, J. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *didáctica para psicólogos*, 28. Recuperado el 29 de julio de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76157478/MALLART_J_Didactica-libre.pdf?1639297373=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMALLART_J_Didactica.pdf&Expires=1692458204&Signature=QwHY2C0~rByTHKbwy1sCgUtB6YAaa4iHTv3nNEyqOfYDyl6gu0X9sB0tSigDtgQ
- Martínez, E. (septiembre de 2021). Qué es la innovación educativa. *Innovación educativa*, 6. Recuperado el 15 de julio de 2023, de https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista_innovacion.pdf
- Mestre Gomez, U., Fuentes Gonzales, H., & Alvarez Valiente, I. (2004). Didáctica como ciencia: una necesidad de la educación superior en nuestros tiempos. *Praxis educativa*, 8, 6. Recuperado el 20 de julio de 2023, de <https://repo.unlpam.edu.ar/bitstream/handle/unlpam/2983/n08a03mestre.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Minotta, C. (2017). Teoría del procesamiento de la información en la resolución de problemas. *I5(1)*, 11. doi:<http://dx.doi.org/10.15665/esc.v15i1.1127>
- Monereo, C., Castelló, M., & Clariana, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* (6ta ed.). Barcelona: Graó. Recuperado el 28 de junio de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56174095/RESUMEN_DE ESTRATEGIAS_DE ENSEANZA_Y APRENDIZAJE_DE MONEREO-libre.pdf?1522169626=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DEstrategias_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf&Expires=1687997468&Signature=Oyu

Organización Mundial de la Salud. (s.f.). <https://www.who.int/es>. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de Organización Mundial de la Salud: https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus#tab=tab_1

Ortega, L. (2020). *Impacto del cambio educativo a la modalidad virtual en el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad de Piura*. Tesis, Piura. Recuperado el 29 de junio de 2023, de https://pirhua.udpe.edu.pe/bitstream/handle/11042/5028/T_AE-L_032.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortega, P., Ramirez, M., Torres, J., Lopez, A., Citlali, S., Suárez, L., & Ruiz, B. (2007). Modelo de innovación educativa. *REDALCY*, 10(1), 145-173. Recuperado el 20 de Julio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206010.pdf>

Paguay, E., Carrillo, M., Parra, D., & Esparza, F. (abril de 2023). El estrés y su incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de carreras empresariales, en periodo pos pandemia. *CIEG*(60), 9. Obtenido de <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2023/02/Ed.6027-35-Paguay-et-al.pdf>

Pizarro, R., & Clark, S. (1998). Curriculum del Hogar y aprendizajes educativos. *Revista de Psicología*, 7, 7. doi:<https://doi.org/10.5354/0719-0581.1998.18764>

Posso, R., & Posso, C. (Abril de 2023). Reflexiones sobre el futuro de la educación: retos para la investigación. *Mentor Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(4), 6. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5454/438>

Preciado, & Mirtha. (2019). *Programa de estrategias de mejoramiento y el servicio educativo en la carrera de contabilidad del instituto de educación superior tecnológico público "24 de Julio de Zarumilla"-Tumbes 2017*. Tesis, Piura. Recuperado el 20 de septiembre de 2023, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38889/Preciado_MM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Quiroa, Y. (2021). *Establecer el grado de relación entre la educación virtual y el rendimiento académico de los estudiantes de química general en la Escuela de Ingeniería Industrial – FIIS UNAC*. Tesis, Callao. Recuperado el 29 de junio de 2023, de http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/6685/IF_QUIROA_FIIS_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, A. (2019). *Estrategias Didácticas Vivenciales del Desempeño Docente para el Aprendizaje Significativo en Estudiantes Universitarios*. Tesis de maestría, Universidad Mayor de San Andrés, La Paz. Recuperado el 15 de julio de 2023, de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/21094/TM330.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe, N. (2018). *Factores que influyen en el rendimiento académico de la asignatura de anatomía humana en universitarios de primer año de la carrera de medicina UMSA*. Recuperado el 11 de Junio de 2023, de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/18609/TMT057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramos, & Ena. (2016). Métodos y técnicas de investigación. *GestioPolis*, 37. Recuperado el 10 de agosto de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48130436/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion__GestioPolis-libre.pdf?1471477727=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMetodos_y_tecnicas_de_investigacion.pdf&Expires=1696172128&Signature=ag4nA9CszZgVWB1Aau
- Reimers, F. (2021). Oportunidades educativas y la pandemia de la COVID-19 en América Latina. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(1), 15. Recuperado el 6 de julio de 2023, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/229745/Reimers.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reyes Velasquez, R. (2022). *Estrategias innovadoras para mejorar el desempeño docente: revisión sistemática*. Tesis Doctoral, Trujillo. Recuperado el 15 de julio

- de 2023, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/91898/Reyes_VRJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, M. (2015). *Libro de Auditoría Tributaria* (Tercera ed.). Trujillo.
- Rivero, I., Gómez, M., & Abrego, R. (2000). Tecnologías Educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Redined*, 109-206. Recuperado el 19 de Julio de 2023, de <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/134/pdf>
- Rodriguez, F., Vinelli, D., Aveiro, T., Garlisi, L., Hernandez, J., Marticorena, R., . . . Mejia, C. (2022). Repercusiones academicas de la educacion virtual en los estudiantes de Latinoamerica. *Educación Médica*, 6. doi:<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2022.100741>
- Rodriguez, J. (30 de Septiembre de 2023). Paradigmas, enfoques y metodos en la investigacion educativa. *Investigacion Educativa*, 7(12), 17. Recuperado el 20 de junio de 2023, de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8177/7130>
- Romero, T., & Matamoros, C. (2020). Impacto académico, economico y psicologico del COVID-19 en los estudiantes de la Universiad Nacional Autonoma de Nicaragua. 24(3), 21. Recuperado el 11 de Junio de 2023, de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1388/1342>
- Schunk, D. (2012). *Teorias del aprendizaje* (Sexta ed.). Mexico: Pearson. Recuperado el 20 de julio de 2023, de <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>
- Solano, L. (2015). *Rendimiento Académico de los estudiantes de secundaria obligatoria y su relación con las aptitudes mentales y las actitudes ante el estudio*. Tesis Doctoral. Recuperado el 15 de Mayo de 2023, de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Losolano/SOLANO_LUENGO_Luis_Octavio.pdf

- Soza, S. (Junio de 2021). Factores asociados a la calidad del rendimiento académico de estudiantes en la educación superior. *Revista de Ciencias de la Salud y Educación Médica*, 3(3), 8. Recuperado el 25 de Mayo de 2023, de <https://revistacienciasmedicas.unan.edu.ni/index.php/rcsem/article/view/79/59>
- Suárez, N., Sáenz, J., & Mero, J. (octubre de 2016). Elementos esenciales del diseño de la investigación. Sus características. *Dominio de las ciencias*, 2, 14. Recuperado el 21 de junio de 2023, de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/294/349>
- Suarez, R. (septiembre de 2018). Reflexiones sobre el concepto de innovación. *Dialnet*(24), 120-131. Recuperado el 18 de julio de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6839735>
- Tananta, H. (2021). Educación superior en tiempos de pandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 14. Recuperado el 6 de julio de 2023, de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1368/1886>
- Tantaleán, J., Campana, H., Salazar, L., Arellanos, R., Arroyo, T., Enrique, O., . . . Ordoñez, A. (2023). *Estrategias Didácticas Innovadoras para la Educación Universitaria Pospandemia*. (U. C. SAC, Ed.) Lima, Perú. doi:<https://doi.org/10.18050/estdidacticas>
- Troncoso, J. (2022). Análisis psicológico de la vuelta a clases en tiempos de post pandemia. *Cuadernos de neuropsicología*, 16(1). Recuperado el 5 de junio de 2023, de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-41232022000100094&script=sci_arttext
- UMSA. (29 de Junio de 2023). *umsa.bo*. Obtenido de <https://www.umsa.bo/historia>
- Universidad Mayor de San Andrés. (2 de febrero de 2023). *umsa.bo*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de https://www.umsa.bo/umsa-noticias/-/asset_publisher/sIpuYXdbB9M8/content/02-02u/20142
- Vélez, A. (junio de 2008). La adquisición de hábitos como finalidad de la educación superior. *Educación y Educadores*, 11(1). Recuperado el 12 de julio de 2023, de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942008000100010&script=sci_arttext

Vilela, P., Sanchez, J., & Chau, C. (2021). Desafios de la educación superior en el Perú durante la pandemia por la COVID-19. *Desde el Sur*, 13(2). doi:10.21142/DES-1302-2021-0016

Yolvi, O. (Junio de 2011). Variables académicas que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Investigación Educativa*, 15(27), 15. Recuperado el 25 de Mayo de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46655243/a11v15n27-libre.pdf?1466454684=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DACADEMIC_VARIABLES_THAT_INFLUENCE_THE_AC.pdf&Expires=1685026108&Signature=fS4zrLM0ToupHtUZJLSdxkqwoRcwax3vCezTbUCbnV-OBFX~BZVM

ANEXOS

Anexo N° 1 Aplicación Pre test grupo experimental y grupo control



Anexo N° 2 Aplicación Pos test grupo experimental y grupo control



Anexo N° 3 Actividades de estímulo - Clases híbridas

Participants (34)

- Cecilia Veliz (Host, me)
- Alex
- AMILCAR ALVARO MEDINA VEGA
- Anahí Mamani Quispe
- APAZA CANQUI LESLIE LUZ
- Aranibar Flores Adriana
- ARUQUIPA FERNANDEZ PAMELA
- Cintya
- COLQUE TITO MARLENE
- Conde Castillo Dalia Eva
- Cordero Mamani Marlene
- Dayana Lizeth Callejas Vizalque
- Diana Ruth Flores Humiri
- Eli
- Eliana Paye Apaza
- Fabián Rocha Montecinos
- Fabiola Gaby Ayala Lipe
- García Lmachi Maria Eugenia
- Helen Eliana Mamani
- Hualpara Lima Denca
- Lálguna Abril Melani

Anexo N° 4 Juego de roles y uso de plataformas virtuales

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, there is a browser tab titled 'Trabajo en clase de GAB. AUD. TR...' and a URL 'classroom.google.com/w/NTkzMzYxNzE4MjI1/t/all'. Below the browser, the Classroom header shows 'Classroom > GAB. AUD. TRIB. 2023'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: 'Página principal', 'Calendario', 'Clases que dictas' (with a dropdown arrow), 'Pendientes de revisión', 'Taller grado IMP I-23', 'GAB. AUD. TRIB. 2023' (highlighted in orange), 'CONTABILIDAD TRIBUTOS VE...', 'Taller grado IMP 2-22', 'GAB.AUD.TRIB.2022', 'AUD TRIB 2021', 'Clases archivadas', and 'Configuración'. The right side of the interface has three tabs: 'Novedades', 'Trabajo en clase' (selected), and 'Personas'. Below the tabs, the main content area is titled 'INTRODUCCION' and lists several activities, each with a document icon: 'Participación LC IVA y DDJJ', 'Participación LV IVA', 'TP GRUPAL IVA-IT', 'RND - 10 - 0021- 16', 'MATERIAL DE APOYO', 'PRESENTACION IVA-IT', and 'TP INDIV'.

Trabajo en clase de GAB. AUD. TR x +

classroom.google.com/w/NTkzMzYxNzE4MjI1/t/all

Classroom > GAB. AUD. TRIB. 2023

Página principal

Calendario

Clases que dictas

Pendientes de revisión

Taller grado IMP I-23

GAB. AUD. TRIB. 2023

CONTABILIDAD TRIBUTOS VE...

Taller grado IMP 2-22

GAB.AUD.TRIB.2022

AUD TRIB 2021

Clases archivadas

Configuración

Novedades Trabajo en clase Personas

INTRODUCCION

- Participación LC IVA y DDJJ
- Participación LV IVA
- TP GRUPAL IVA-IT
- RND - 10 - 0021- 16
- MATERIAL DE APOYO
- PRESENTACION IVA-IT
- TP INDIV

Anexo N° 5 Uso de videos académicos

GAB. AUD. TRIB. 2023

Devolver

- Medina Vega Amilcar Alvaro
- Nina Zurita Cristhian Boris
"disculpe las molestias, buen..."
- ROCHA MONTECINOS FAB...
- SANTALLA CRUZ FRANCIS...
"https://youtu.be/0favNqCBO..."
- Asignadas
- Alanis Malena Vargas Poma
- APA7A CÁNQUI I ESI IF 117

youtube.com/watch?v=0favNqCBOtk

YouTube BO

Buscar



youtube.com/watch?v=0favNqCBOtk

YouTube BO

Buscar



- Devolver
- Huanca Quisbert Paola Jha...
- Mamani Canaza Yessica
"Enlace del video: https://youtu..."
- MAMANI DIAZ TATIANA
- Mario Eduardo
"Integrantes 0 Aliaga Flores ..."
- Marlene Cordero Mamani
"https://youtu.be/oU9wQeZ1..."
- Medina Vega Amilcar Alvaro
- Nina Zurita Cristhian Boris

349) COMUNICACIÓN DE RESU... x

youtube.com/watch?v=oU9wQeZ1S1s

YouTube BO

Buscar

The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a presentation slide with a table. The table has columns for 'CATEGORIA', 'FECHA', 'MONTAJO', 'MONTAJOS', and 'MONTAJOS'. The rows contain various entries with dates and numerical values. To the right of the main window is a grid of participant video thumbnails. The participants visible are: 'Claudia Miriam Mamani Garcia (Presentando)', 'Cabrera China Betty', 'CLAUDIA MIRIAM MAMANI GAL...', 'TATIANA MAMANI DIAZ', 'MAMANI QUISPE ALVARO', and 'Claudia Miriam Mamani Garcia'. At the bottom of the Zoom window, there is a video player for the current participant, 'Marlene Cordero Mamani', with a timestamp of 12:47 / 13:01. The bottom status bar shows '20' and 'Marlene Cordero Mamani 28 jul'.

Anexo N° 6 Trabajos prácticos grupales



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES
FACULTAD CIENCIAS ECONOMICAS Y FINANCIERAS
CONTADURIA PÚBLICA



CONSULTORIA TRIBUTARIA "LA IDEAL S.R.L."

INTEGRANTES:

- ✚ Univ. CAYOJA RAMOS MARVELL JAFET
- ✚ Univ. FERNANDEZ VAZQUEZ SERGIO RENATO
- ✚ Univ. QUISPE APAZA XIMENA GUADALUPE
- ✚ Univ. TICONA GOMEZ ERIKA MAGALY
- ✚ Univ. VARGAS MAMANI ADIMA MARIBEL

DOCENTE: LICENCIADA CECILIA VELEZ DORADO

MATERIA: GABINETE DE AUDITORIA TRIBUTARIA

GESTION: 2023



CONSULTORIA TRIBUTARIA "LA IDEAL" S.R.L.

NIT: 1022465027

FACTURA

Factura N° 10

CASA MATRIZ

AUTORIZACION N° 5489654123654

Calle Illimani N° 123 Miraflores
Telf. 66448564
La Paz - Bolivia

Valida para Credito Fiscal

"COPIA"

La Paz 2-20-2020

Señor(es): ARAMAYO

NIT/CI: 228525013

DETALLE	CANTIDAD	P/U	DSC.TOS.	PRECIO TOTAL
Asesoramiento Tributario	1	4000	—	4.000
Son: Cuatro mil			Bolivianos	4.000

Una vez retirada la mercadería no se admitirá reclamo alguno por calidad, Cant. Etc. FECHA LIMITE DE EMISION 04/08/2023

La reproducción total o parcial y/o uso no autorizado de esta nota Fiscal, constituye un delito a ser sancionado conforme a la ley.



CONSULTORIA TRIBUTARIA "LA IDEAL" S.R.L.

NIT: 1022465027

FACTURA

Factura N° 12

CASA MATRIZ

AUTORIZACION N° 5489654123654

Calle Illimani N° 123 Miraflores
Telf. 66448564
La Paz - Bolivia

Valida para Credito Fiscal

"COPIA"

La Paz 3-15-2020

Señor(es): VARGAS

NIT/CI: 345802012

DETALLE	CANTIDAD	P/U	DSC.TOS.	PRECIO TOTAL
Servicios Contables Tributarios	1	2200	—	2200
Son: Dos mil doscientos			Bolivianos	2200

Una vez retirada la mercadería no se admitirá reclamo alguno por calidad, Cant. Etc. FECHA LIMITE DE EMISION 04/08/2023

La reproducción total o parcial y/o uso no autorizado de esta nota Fiscal, constituye un delito a ser sancionado conforme a la ley.

LIBRO DE VENTAS IVA

PERIODO:	FEBRERO
RAZON SOCIAL:	CONSULTORIA "LA IDEAL"

FECHA DE LA FACTURA	Nº DE LA FACTURA	Nº DE LA AUTORIZACION	ESTADO	NIT/CI CLIENTE	NOMBRE O RAZON SOCIAL	IMPORTE TOTAL DE LA VENTA	IMPORTE (ICE/IEHD/IMPUESTOS NO SUJETOS AL IVA)	EXPORTACIONES Y OPERACIONES EXCENTAS	VENTAS GRAVADAS A TASA CERO	SUBTOTAL	DESCUENTOS BONIFICACIONES Y REBAJAS SUJETOS AL IVA	IMPORTE BASE PARA DEBITO FISCAL	DEBITO FISCAL	CODIGO DE CONTROL
15/02/2020		5489654123654		245879012	PEREZ	1,200.00	-	-	-	1200	-	1200	156	
15/02/2020		5489654123654		345802012	VARGAS	2,200.00				2200	-	2200	286	
20/02/2020		5489654123654		228525013	ANULADA	400.00	-	-	-	400	-	400	52	
20/02/2020		5489654123654		228525013	ARAMAYO	4,000.00	-	-	-	4000	-	4000	520	
TOTAL						7,800.00	-	-	-	7,800.00	-	7,800.00	1,014.00	

LIBRO DE COMPRAS IVA

PERIODO:	ENERO
RAZON SOCIAL:	CONSULTORIA "LA IDEAL"

FECHA DE LA FACTURA O DUI	NIT DEL PROVEEDOR	NOMBRE O RAZON SOCIAL	Nº DE LA FACTURA	Nº DE DUI	Nº DE AUTORIZACION	IMPORTE TOTAL DE LA COMPRA	IMPORTE NO SUJETO A CREDITO FISCAL	SUBTOTAL	DESCUENTOS, BONIFICACIONES Y REBAJAS SUJETOS AL IVA	IMPORTE BASE PARA CREDITO FISCAL	CREDITO FISCAL	CODIGO DE CONTROL	TIPO DE COMPRA
15/01/2020	1020255020	TIGO	222668		28010025012869	185.00	-	185.00	-	185.00	24.05	-	
25/01/2020	348697012	MENACHO JUAN	569871		56598651351	3,500.00	-	3500.00	-	3500.00	455.00	-	
15/01/2020	1020613020	DELAPAZ	2432281		29640190008932	195.10	33.43	161.67	-	161.67	21.02	-	
TOTAL						3,880.10	33.43	3,846.67	-	3,846.67	500.07	-	

Anexo N° 7 Autorización carrera de Contaduría Pública

La Paz, 21 de julio de 2023

Señor:
Mg. Sc. Teddy O. Catalán Mollinedo
Director
Carrera de contaduría pública
Facultad de Ciencias Económicas y Financieras UMSA
Presente.-



Ref. Solicitud autorización para realizar investigación con aplicación de cuestionarios a estudiantes y docentes

De mi consideración:

Mediante la presente me dirijo a Ud. deseando éxito en las actividades que realiza en pro de la carrera de Contaduría Pública.

El motivo de la presente, es solicitar respetuosamente pueda autorizar la aplicación de la investigación **Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la carrera**, dentro del curso de Maestría en Metodología de Investigación educativa del CEPIES-UMSA.

El trabajo a desarrollar será la aplicación de un pre test y post test a los estudiantes de la materia que regento, un cuestionario a los mismos estudiantes y finalmente un cuestionario a los docentes relacionados a la materia.

Agradeciendo de antemano su atención, concedora del apoyo a la investigación que desarrolla el plantel docente, me despido con los más cordiales saludos.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rosa Cecilia Vélez Dorado'.

Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado
Docente materia Gabinete de Auditoría Tributaria
CI 3497971 LP



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y FINANCIERAS
CARRERA CONTADURÍA PÚBLICA
La Paz - Bolivia



FCEF/CARR/CONT.PUBL. N° 1341/2023
La Paz, Agosto 02, 2023

Señora:
Lic. Rosa Cecilia Velez Dorado
DOCENTE
CARRERA CONTADURIA PÚBLICA
Presente.-

Ref.: Autorización para aplicación de cuestionarios

De mi consideración:

En atención a su solicitud de autorización para realizar la aplicación de cuestionarios a estudiantes y docentes de la Carrera, dentro de la investigación que viene desarrollando denominada Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la Carrera, se informa que su solicitud para aplicación ha sido autorizada, debiendo desarrollar la misma en horarios no asignados para el avance académico de los estudiantes.

Con este particular, me despido con mi mayor atención.

Atentamente,




M.Sc. Teddy O. Catalán Molinedo
DIRECTOR
CARRERA DE CONTADURIA PÚBLICA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y FINANCIERAS
UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

UNIVERSIDAD ACADÉMICA ACREDITADA

Anexo N° 8 Validación de instrumentos de investigación

INFORME TÉCNICO DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION PRUEBA OBJETIVA CON RUBRICA DE EVALUACIÓN

I. DATOS GENERALES

- a. Apellidos y nombres del experto: Mgs. Edmundo Gómez Uriarte
- b. Cargo o especialidad del experto: Docente Universitario pre grado y post grado UCB – Contaduría Pública.
Ex Jefe del Departamento de Inteligencia Fiscal- Impuestos Nacionales.
Magister en Finanzas Empresariales.
Diplomado en Educación superior, Gestión tributaria.
Lic. en Contaduría Pública UCB.
- c. Tipo de instrumento evaluado: Prueba Objetiva Pre Test y Pos Test
- d. Propuesta considerada (investigación): ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS POS PANDEMIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA MATERIA DE GABINETE DE AUDITORÍA TRIBUTARIA DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
- e. Autor del instrumento: Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado

II. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO SEGÚN INDICADOR

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formado con un lenguaje comprensible y apropiado					85
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado con indicadores observables					90
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					85
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente					90
5. SUFICIENCIA	Reúne los aspectos suficientes en cantidad y calidad del tema tratado					85
6. INTENCIONALIDAD	Responde al objeto y objetivo de la investigación tratada					85
7. CONSISTENCIA	Está integrado a un proceso de discusión teórico metodológico suficiente					85
8. COHERENCIA	Está Integrado a los índices, indicadores y las dimensiones de la investigación					85
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la indagación					90

III. DATOS DE LA VALORACION FINAL

a. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable para diagnóstico de conocimientos de la población objetivo

b. PROMEDIO DE VALORACION: 86,67

c. Firma y sello del experto informante: Mgs. Edmundo Gómez Uriarte


Edmundo Gómez Uriarte
CONTADOR PUBLICO AUTORIZADO
Mst. Prof. CAUB - 7388
CAULP - 3099 MIT: 3559745011

CI: 355974502

Cel. 70620501

Lugar y fecha: La Paz 2 DE AGOSTO de 2023

**INFORME TÉCNICO DE OPINIÓN DE EXPERTOS
DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
PRUEBA OBJETIVA CON RUBRICA DE EVALUACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- a. **Apellidos y nombres del experto:** Mgs. Javier Mendoza Elias
- b. **Cargo o especialidad del experto:** Director de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Católica Boliviana. Licenciatura en Auditoría Financiera, Mgs. En Gestión de riesgos, Auditoría, Control financiero y en Administración de Empresas.
- c. **Tipo de instrumento evaluado:** Prueba Objetiva Pre Test y Pos Test
- d. **Propuesta considerada (investigación):** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS POS PANDEMIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA MATERIA DE GABINETE DE AUDITORÍA TRIBUTARIA DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
- e. **Autor del instrumento:** Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado

II. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO SEGÚN INDICADOR

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
10. CLARIDAD	Está formado con un lenguaje comprensible y apropiado					100%
11. OBJETIVIDAD	Esta expresado con indicadores observables					100%
12. ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					85%
13. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente					100%
14. SUFICIENCIA	Reúne los aspectos suficientes en cantidad y calidad del tema tratado					100%
15. INTENCIONALIDAD	Responde al objeto y objetivo de la investigación tratada					90%
16. CONSISTENCIA	Está integrado a un proceso de discusión teórico metodológico suficiente					90%
17. COHERENCIA	Está Integrado a los índices, indicadores y las dimensiones de la investigación					95%
18. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la indagación					100%

III. DATOS DE LA VALORACION FINAL

a. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable par diagnóstico de conocimientos de la población objetivo

b. PROMEDIO DE VALORACION: 96%

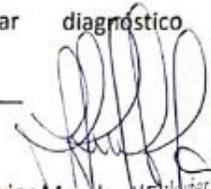
c. Firma y sello del experto informante:

Mgs. Javier Mendoza Elias

CI: 3342883

Cel. 70514661

Lugar y fecha: La Paz 04/08 de 2023


Mgs. Javier Mendoza Elias
DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE
CONTABILIDAD PUBLICA SEDE LA PAZ
UNIVERSIDAD CATOLICA BOLIVIANA "SAN PABLO"

**INFORME TÉCNICO DE OPINIÓN DE EXPERTOS
DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
PRUEBA OBJETIVA CON RUBRICA DE EVALUACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- a. **Apellidos y nombres del experto:** Lic. David Freddy Yujra Segales
- b. **Cargo o especialidad del experto:** Gerente Nacional de Planificación contraloría General del Estado
Docente pos grado Área Auditoría y control Gubernamental en distintas universidades
Docente CENCAP a nivel nacional
Licenciatura en Auditoría Financiera
- c. **Tipo de instrumento evaluado:** Prueba Objetiva Pre Test y Pos Test
- d. **Propuesta considerada (investigación):** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS POS PANDEMIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA MATERIA DE GABINETE DE AUDITORÍA TRIBUTARIA DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
- e. **Autor del instrumento:** Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado

II. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO SEGÚN INDICADOR

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formado con un lenguaje comprensible y apropiado					93%
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado con indicadores observables					95%
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					87%
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente					90%
5. SUFICIENCIA	Reúne los aspectos suficientes en cantidad y calidad del tema tratado					98%
6. INTENCIONALIDAD	Responde al objeto y objetivo de la investigación tratada					95%
7. CONSISTENCIA	Está integrado a un proceso de discusión teórico metodológico suficiente					94%
8. COHERENCIA	Está Integrado a los índices, indicadores y las dimensiones de la investigación					98%
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la indagación					95%

III. DATOS DE LA VALORACION FINAL

a. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable para diagnóstico de conocimientos de la población objetivo

b. PROMEDIO DE VALORACION: 94/100

c. Firma y sello del experto informante:



Lic. David Freddy Yujra Segales
GERENTE DE SUPERVISION Y PLANIFICACION
Contraloría General del Estado

Lic. David F. Yujra Segales

CI: 4281948 LP

Cel. 77545006

Lugar y fecha: La Paz 1 de agosto de 2023

Anexo N° 9 Pre test - Pos test



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
VICERRECTORADO
CENTRO PSICOPEDAGOGICO Y DE
INVESTIGACION EN EDUCACION SUPERIOR



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PERTINENTES EN POS PANDEMIA PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE CONTADURÍA PÚBLICA DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

PRE TEST Y POS TEST

APELLIDOS Y NOMBRES		CI
---------------------	--	----

La evaluación consiste en: 3 preguntas de selección; 3 de desarrollo c/u 5 = 30
2 ejercicios prácticos, con una puntuación de 10 c/u = 20
Ejercicios de aplicación práctica = 50

1. La función recaudadora es atribución:
 - Del Servicio Nacional de Caminos
 - De las Administraciones Tributarias
 - Del Ministerio de Economía y Finanzas Públicas
 - De todas las anteriores
 - Ninguna de las anteriores
2. Están alcanzados por el IVA:
 - La Prestación de servicios y venta de bienes muebles fuera del país.
 - Las importaciones definitivas, la venta de bienes y los servicios prestados en territorio nacional.
 - Las importaciones temporales.
 - Los intereses financieros
 - Venta de inmuebles en territorio nacional
 - Todas las anteriores
 - Ninguna de las anteriores
3. La determinación especial se aplica en las siguientes circunstancias:

- Si el sujeto pasivo no se inscribió a los registros tributarios
- Si las DDJJ presentan datos incorrectos
- Si el sujeto pasivo presentó la DDJJ, con pago en defecto
- Si la Administración no cuenta con ninguna información del sujeto pasivo.
- Si el sujeto pasivo no presenta sus Declaraciones Juradas.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

4. Señale 2 impuestos nacionales y 2 municipales

5. ¿Cuál es el proceso a seguir para presentar DDJJ IVA y cuáles los documentos soporte?

6. Mencione y explique 3 derechos y 3 obligaciones tributarias del contribuyente.

7. La Empresa Muebles de calidad, con NIT 258915019 presenta los siguientes datos para su DDJJ del mes de enero/2022. Se solicita, determinar el IVA a pagar en la fecha de vencimiento y calcule la deuda tributaria a pagar el último día hábil del mes de julio de 2022.

CONCEPTO	IMPORTE
Compras	130.000
Devolución ventas en Nota D-C	5.000
Ventas	250.000
Facturas de compras giradas por el emisor con error a nombre de otra empresa	80.000
Importaciones (IVA pagado)	7.150
Anticipo en ventas (sin contrato por futuras ventas)	2.000
Retiro de inventarios para consumo propietario	145.000

8. La Empresa de propiedad de José Aguilar, en el mes de enero de 2022, presenta la siguiente información:

CONCEPTO	IMPORTE
VENTAS Y/O SERVICIOS FACTURADOS	150.000.-
COMPRAS E IMPORT. VINCULADAS CON OP GRAVADAS	48.000.-
SALDO A FAVOR PERIODO ANTERIOR ACTUALIZ	850.-

Con estos datos se solicita realizar la determinación del IVA

De manera posterior, el Departamento de contabilidad reportó las siguientes omisiones:

- No se reportó una venta por Bs130.000.-
- Uno de sus proveedores hizo llegar la factura de compra de manera tardía por Bs50.000.-
- El importe correcto del saldo a favor del periodo anterior se encuentra errado, el correcto es 3.850.-

Con los datos proporcionados, realice el proyecto de rectificatoria y analice qué tipo de rectificatoria corresponde y si se requiere autorización de la Administración Tributaria.

CALENDARIO 2022

ENERO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

FEBRERO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MARZO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

ABRIL						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

ABRIL						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUNIO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JULIO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AGOSTO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTUBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DICIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



AÑO 2022

UNIDAD DE FOMENTO DE VIVIENDA (UFV)

DIAS	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
1	2,37382	2,37568	2,37717	2,37851	2,38001	2,38178	2,38421	2,38744
2	2,37388	2,37574	2,37722	2,37856	2,38006	2,38184	2,3843	2,38755
3	2,37394	2,3758	2,37727	2,37861	2,38011	2,3819	2,38439	2,38766
4	2,374	2,37586	2,37732	2,37866	2,38016	2,38196	2,38448	2,38777
5	2,37406	2,37592	2,37737	2,37871	2,38021	2,38202	2,38457	2,38788
6	2,37412	2,37598	2,37742	2,37876	2,38026	2,38208	2,38466	2,38799
7	2,37418	2,37604	2,37747	2,37881	2,38031	2,38214	2,38475	2,3881
8	2,37424	2,3761	2,37752	2,37886	2,38036	2,3822	2,38484	2,38821
9	2,3743	2,37616	2,37757	2,37891	2,38041	2,38226	2,38493	2,38832
10	2,37436	2,37622	2,37762	2,37896	2,38046	2,38232	2,38502	2,38843
11	2,37442	2,37627	2,37766	2,37901	2,38052	2,38241	2,38513	2,38856
12	2,37448	2,37632	2,3777	2,37906	2,38058	2,3825	2,38524	2,38869
13	2,37454	2,37637	2,37774	2,37911	2,38064	2,38259	2,38535	2,38882
14	2,3746	2,37642	2,37778	2,37916	2,3807	2,38268	2,38546	2,38895
15	2,37466	2,37647	2,37782	2,37921	2,38076	2,38277	2,38557	2,38908
16	2,37472	2,37652	2,37786	2,37926	2,38082	2,38286	2,38568	2,38921
17	2,37478	2,37657	2,3779	2,37931	2,38088	2,38295	2,38579	2,38934
18	2,37484	2,37662	2,37794	2,37936	2,38094	2,38304	2,3859	2,38947
19	2,3749	2,37667	2,37798	2,37941	2,381	2,38313	2,38601	2,3896
20	2,37496	2,37672	2,37802	2,37946	2,38106	2,38322	2,38612	2,38973
21	2,37502	2,37677	2,37806	2,37951	2,38112	2,38331	2,38623	2,38986
22	2,37508	2,37682	2,3781	2,37956	2,38118	2,3834	2,38634	2,38999
23	2,37514	2,37687	2,37814	2,37961	2,38124	2,38349	2,38645	2,39012
24	2,3752	2,37692	2,37818	2,37966	2,3813	2,38358	2,38656	2,39025
25	2,37526	2,37697	2,37822	2,37971	2,38136	2,38367	2,38667	2,39038
26	2,37532	2,37702	2,37826	2,37976	2,38142	2,38376	2,38678	2,39051
27	2,37538	2,37707	2,3783	2,37981	2,38148	2,38385	2,38689	2,39064
28	2,37544	2,37712	2,37834	2,37986	2,38154	2,38394	2,387	2,39077
29	2,3755		2,37838	2,37991	2,3816	2,38403	2,38711	2,3909
30	2,37556		2,37842	2,37996	2,38166	2,38412	2,38722	2,39103
31	2,37562		2,37846		2,38172		2,38733	2,39116

UFV 2022 BANCO CENTRAL DE BOLIVIA

9. Proceso de elaboración emisión de facturas y libros tributarios

La empresa Consultora “Expertos” (Opcional) con NIT 2587916013, inició sus actividades de consultoría contable tributaria, el mes de enero de 2020, al efecto solicitó la dosificación de notas fiscales, le fueron autorizadas facturas con rango 1 – 200, con N° de Orden 5489654123654 con vencimiento de emisión el 21/12/20.

La empresa realizó las siguientes operaciones de ventas y compras

DETALLE DE VENTAS (FACTURAS EMITIDAS)							
Nº FACTURA	FECHA	Nº AUTORIZ	CLIENTE	NIT CLIENTE	CONCEPTO FACTURA	DATOS COMPLEMENTARIOS	IMPORTE TRANSACCION
1	15/1/2020	5489654123654	PEREZ	245879012	TENEDURIA LIBROS DIC 19		1.200,00
2	15/1/2020	5489654123654	VARGAS	345802012	SERVICIOS CONTABLES-	Contrato por 6 meses, cada mes 2,200	2.200,00
3	10/1/2020	5489654123654	ARAMAYO	228525013	ASESORAMIENTO TRIBUTARIO	contrato servicios mensuales 5000	5.000,00
4	30/1/2020	5489654123654	PRIETO	4569812013	ANULADA	CONTRATO SERVICIOS BS1200, CLIENTE NO	-
5		5489654123654	PRIETO	4569812013	ANULADA	CONTRATO SERVICIOS BS1200, CLIENTE NO	-
6		5489654123654	PRIETO	4569812013	ANULADA	CONTRATO SERVICIOS BS1200, CLIENTE NO	-
							8.400,00

DETALLE DE COMPRAS EFECTUADAS						
Nº FACTURA	FECHA FACTURA	Nº AUTORIZ	PROVEEDOR	NIT PROVEEDOR	CONCEPTO FACTURA	IMPORTE
589	25/1/2020	256486513578	ALMACEN YUNGAS	369840215	CARNE, POLLO, PROD LIMPIEZA, EMBUTIDOS	210,00
641	15/1/2020	433401100078258	COLEGIO SAN CALIXTO	1016299023	CUOTA 8 ALUMNO VARGAS STO SEC	900,00
6014	20/1/2020	21565456545225	MANACO	1023149021	ZAPATOS NIÑO	500,00
222668	15/1/2020	28010025012869	TIGO	1020255020	SERVICIO TELEFONIA E INTERNET	185,00
569871	25/1/2020	56598651351	JUAN	348697012	DICIEMBRE	3.500,00
2432281	15/1/2020	296401900008932	DELAPAZ	1020613020	ASEO Y ALUMBRADO +18,23+15,2	195,10
						5.490,10

A efectos de poner en práctica el registro de las operaciones en los libros tributarios para determinar el impuesto a pagar por periodo fiscal, se solicita:

1. Definir los datos del negocio (Nombre de la empresa, representante legal, domicilio, actividad, etc.).
2. Completar las facturas de ventas con los datos necesarios para su emisión.
3. Realizar el llenado a manera de práctica, de una Factura de Venta con la información del negocio.
4. Registrar las operaciones de venta en los libros de ventas IVA.
5. Registrar las operaciones de compras en los libros de compras IVA.
6. Llenar las Declaraciones Juradas IVA e IT en Formulario oficial.

Para la mencionada labor se debe considerar la normativa aplicable para la emisión de notas fiscales y los libros de compras y ventas IVA.

DOCUMENTOS TRIBUTARIOS

De:		CASA MATRIZ - 0	NIT: FACTURA	
Av.:			Nº 00	
Edificio S/N • Piso P.B. • Depto. Tienda Nº 10			Nº AUTORIZACION:	
Zona			ORIGINAL	
Telf.:				
La Paz - Bolivia				
FACTURA				
La Paz,		de	de 20.....	
Señor (es):		NIT/ C.I.:		
CANT.	DESCRIPCIÓN	P. UNIT.	SUBTOTAL	
TOTAL Bs.				
Son:Bolivianos		
Fecha Limite de Emisión:				
"ESTA FACTURA CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL PAIS, EL USO ILÍCITO DE ESTA SERÁ SANCIONADO DE ACUERDO A LEY"				
Ley Nº 453: "Tienes derecho a un trato equitativo sin discriminación en la oferta de productos"				



IMPUESTOS NACIONALES

www.impuestos.gob.bo

IVA 200_{v.3}

A NOMBRE (S) Y APELLIDO (S) O RAZÓN SOCIAL DEL CONTRIBUYENTE							NÚMERO DE ORDEN	
CONSULTORA TRIBUTARIA EXPERTOS SRL.							1234567890	
NIT 25708690015			PERIODO		DD.JJ. ORIGINAL	FOLIO		
			MES	AÑO	Cód.	USO ENTIDAD		
B DATOS BÁSICOS DE LA DECLARACIÓN JURADA QUE RECTIFICA								
NÚMERO DE RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA			Cód.	FORMULARIO	VERS	Cód.	N° DE ORDEN	
			---			---		
RUBR	DETERMINACIÓN DEL DÉBITO Y CRÉDITO FISCAL					Cód. Casil	IMPORTE (EN BOLMANOS SIN	
O 1)	
1	Ventas de bienes y/o servicios gravados en el mercado interno, excepto ventas gravadas con					13		
2	Total Débito Fiscal del período (C39+C55)					1002		
3	Compras directamente vinculadas a la actividad gravada					26		
4	Total Crédito Fiscal del período (C26*13%)					1004		
5	Impuesto determinado ((c1002-c1004; Si > 0)					909		
RUBR	DETERMINACIÓN DEL SALDO DEFINITIVO A FAVOR DEL FISCO O DEL CONTRIBUYENTE							
O 2								
6	Diferencia a favor del Contribuyente (C1004-C1002; Si >0)					693		
7	Saldo de Crédito Fiscal del período anterior a compensar (C592 del Formulario del período					635		
8	Actualización de valor sobre el saldo de Crédito Fiscal del período anterior					648		
9	Saldo a favor del Fisco (C909-C635-C648; Si > 0)					996		
RUBR	DETERMINACIÓN DE LA DEUDA TRIBUTARIA (En caso de presentación fuera de plazo)							
O 3								
20	Tributo Omitido (C996)					924		
21	Actualización de valor sobre Tributo Omitido					925		
22	Intereses sobre Tributo Omitido Actualizado					938		
23	Multa por Incumplimiento al Deber Formal (IDF) por presentación fuera de plazo					954		
	Multa por IDF por Incremento del Impuesto Determinado en DD.JJ. Rectificación presentada					967		
24	Total Deuda Tributaria (C924+C925+C938+C954+C967)					955		
RUBR	SALDO DEFINITIVO E IMPORTE DE PAGO							
O 4								
25	Saldo definitivo de Crédito Fiscal a favor del Contribuyente para el siguiente período (C693+					592		
28	Saldo definitivo a favor del Fisco (C996 ó C955) según corresponda; Si >0)					646		
	Pago en valores (sujeto a verificación y confirmación por el SIN)					677		
30	Pago en efectivo (C646-C677; Si >0)					576		
	N° C-31:	N° de pago:	Fecha con confirmación		Importe pagado vía 8883			
	888	8882	8881		SIGMA			
JURO LA EXACTITUD DE LA PRESENTE DECLARACIÓN					Aclaración de Firma:			
Artículo N° 22 y Artículo N° 78 Parágrafo I de la Ley N° 2492 Código Tributario Boliviano					C.I.			

ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Impuesto a las Transacciones

Formulario



IMPUESTOS NACIONALES

www.impuestos.gob.bo

IT 400_{v.3}

NOMBRE (S) Y APELLIDO (S) O RAZÓN SOCIAL DEL CONTRIBUYENTE						NUMERO DE ORDEN 52132567890	
NIT			PERIODO			DD.JJ.	FOLIO
			MES	AÑO		Cód. 534	USO ENTIDAD FINANCIERA O
DATOS BÁSICOS DE LA DECLARACIÓN JURADA QUE RECTIFICA							
Cód. 518	NÚMERO DE RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA		Cód. 537	FORMULARIO	VERSIÓN	Cód. 521	N°
							N
RUBRO 1	DETERMINACION DE LA BASE IMPONIBLE E IMPUESTO					Cód. Casilla	IMPORTE (EN BOLIVIANOS SIN CENTAVOS)
	1	Total ingresos brutos devengados y/o percibidos en especie (no incluye ingresos exentos)				13	
	2	Impuesto Determinado (C13 * 3%)				909	
RUBRO 2	DETERMINACION DEL SALDO DEFINITIVO A FAVOR DEL FISCO O DEL CONTRIBUYENTE						
	3	IUE pagado a compensar (1ra. Instancia o "Saldo IUE a compensar" del Form. 400, C619 del				664	
	4	Saldo de Impuesto Determinado a favor del Fisco (C909 - C664; Si >0)				1001	
	5	Saldo definitivo IUE a compensar para el siguiente periodo (C664 - C909; Si >0)				619	
	6	Saldo a favor del Fisco (C1001-C622-C640; Si >0)				996	
RUBRO 3	DETERMINACION DE LA DEUDA TRIBUTARIA (En caso de presentacion fuera de plazo)						
	7	Tributo Omitido (C996)				924	
	8	Actualización de valor sobre Tributo Omitido				925	
	9	Intereses sobre Tributo Omitido Actualizado				938	
	10	Multa por Incumplimiento al Deber Formal (IDF) por presentación fuera de plazo				954	
RUBRO 4	IMPORTE DE PAGO						
	11	Saldo de nitivo de IUE a compensar para el siguiente periodo (C664-C909; Si >0)				619	
	3	Pago en efectivo (C646-C677; Si >0)				576	-
	22	N° C-31:	N° de pago:	Fecha con rmación de	Importe pagado	8883	
	23	8880	8882	pago: 8881	vía SIGMA		
JURO LA EXACTITUD DE LA PRESENTE DECLARACIÓN Artículo N° 22 y Artículo N° 78 Parágrafo I de la Ley N° 2492 Código Tributario Boliviano					Aclaración de Firma: C.I.		

7	Factores personales	Tengo metas y objetivos académicos claros para impulsar mi esfuerzo en los estudios					
9	Factores sociales	Mi entorno familiar y social me apoya y motiva para el logro de mis metas académicas					
11	Factores institucionales	La metodología de enseñanza aplicada por los docentes me brinda oportunidades efectivas de aprendizaje					
12	Factores institucionales	El material de apoyo y soporte me ayuda a comprender los contenidos de las materias					

C. SITUACION POS PANDEMIA							
No.	Categoría	Pregunta	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Neutro	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
13	Salud física	Mi salud física es optima					
14	Salud física	Tengo un estilo de vida saludable (buena alimentación, ejercicio regular, descanso 6 horas mínimo)					
15	Salud física	Mi nivel de estrés (dolores de cabeza, migrañas, falta de atención y concentración) en los estudios es manejable					
16	Salud emocional	Mi nivel de ansiedad (miedo, preocupación) en lo académico es aceptable					
17	Salud emocional	Reconozco mi estado de ánimo y gestiono de					

		forma adecuada mis emociones (no me descontroló)					
19	Actividades económicas	Mi situación económica es estable					
20	Actividades económicas	Tengo oportunidades de empleo					

C. USO DE RECURSOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS POR SUS DOCENTES							
No.	Categoría	Pregunta	1 Ninguno	2 Pocos	3 Algunos	4 Casi todos	5 Todos
21	Uso de recursos didácticos por sus docentes	Usan habitualmente la clase magistral					
22		Realizan debates con los alumnos sobre temas controversiales					
23		Asignan Trabajos en grupo en temas prácticos					
24		Usan mapas conceptuales para desarrollar sus contenidos					
25		Solicitan la lectura textos académicos					
27		Plantean estudio de casos reales disponibles en la Web					
28		Realizan Juego de roles (asumir rol de profesional) en los temas de aplicación práctica					
29	Los docentes usan Estrategias para revertir el bajo aprendizaje significativo	Refuerzo y/o nivelación presencial					
30		Refuerzo y/o nivelación híbrida (presencial-virtual)					
31		Realizan retroalimentación en evaluaciones y trabajos					
32		Asignan actividades de recuperación notas (examen, trabajos adicionales)					

D. SUGERENCIAS DE USO DE RECURSOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS EN LA CARRERA							
No.	Categoría	Pregunta	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Neutro	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
33	Sugerencias de uso de juego de roles con apoyo de	Clases virtuales (desarrolladas por el docente y grabadas)					
		Usar herramientas virtuales para el apoyo					

	herramientas tecnológicas	pedagógico como WP, classroom, meet, zoom					
34	estrategia didáctica pos pandemia	Enseñar herramientas ofimáticas aplicables a cada materia (Excel)					
36	(con apoyo de herramientas digitales) post pandemia	Uso de Videos académicos con YouTube, tik tok y otros (elaborados por el docente o estudiantes)					
39		Otras aplicaciones o plataformas para mejorar el aprendizaje					

Anexo N° 11 Consentimiento informado

ENCUESTA ESTUDIANTES
Enviar

Preguntas
Respuestas 92
Configuración

Sección 1 de 6

ENCUESTA ESTUDIANTES

Estimad(a/o) estudiante, la presente encuesta busca obtener información respecto a las estrategias didácticas que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2023, se le agradece de sobremanera seleccionar la opción correspondiente. La encuesta tiene carácter de anónima, su procesamiento será reservado, por lo que solicita sinceridad a la hora de verter sus respuestas.
Muchas gracias por su colaboración.

Este formulario recoge automáticamente los correos de todos los encuestados. [Cambiar configuración](#)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Mediante la presente, manifiesto que he sido informado por la **Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado con CI 3497971 LP** docente de la Carrera de Contaduría Pública, sobre la entrevista a estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, sobre: "Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública", como trabajo de investigación en metodología de la investigación CEPIES – UMSA.

En este sentido habiendo comprendido la solicitud, estoy de acuerdo con llenar la encuesta realizada y brindar la información de la manera más fidedigna posible.

ACEPTO

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

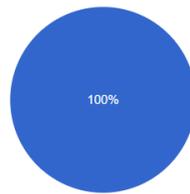
CONSENTIMIENTO INFORMADO

[Copiar](#)

Mediante la presente, manifiesto que he sido informado por la **Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado con CI 3497971 LP** docente de la Carrera de Contaduría Pública, sobre la entrevista a estudiantes de la materia de Gabinete de Auditoría Tributaria, sobre: "Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública", como trabajo de investigación en metodología de la investigación CEPIES - UMSA.

En este sentido habiendo comprendido la solicitud, estoy de acuerdo con llenar la encuesta realizada y brindar la información de la manera más fidedigna posible.

92 respuestas



● ACEPTO

Anexo N° 12 Encuesta Docentes



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

VICERRECTORADO
CENTRO
PSICOPEDAGOGICO Y DE
INVESTIGACION EN
EDUCACION SUPERIOR



CUESTIONARIO DOCENTES EDUCACION VIRTUAL Y SU EFECTO EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO POST PANDEMIA

El presente cuestionario responde a la necesidad de identificar los efectos de la pandemia en el aprendizaje significativo post pandemia de los estudiantes.

No existe límite de tiempo. No existen respuestas correctas o incorrectas, sino de escala.

El cuestionario está dividido en secciones, en cada una de ellas existen criterios de medición.

Favor leer cuidadosamente la pregunta antes de responder y seleccionar la respuesta según la escala de likert, según se expone:

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Totalmente en desacuerdo |
| 2 | En desacuerdo |
| 3 | Neutral |
| 4 | De acuerdo |
| 5 | Totalmente de acuerdo |

A. PLANIFICACION, ORGANIZACIÓN Y EVALUACION

No.	Categoría	Pregunta	1 Nunca	2 Pocas veces	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
10	Planificación	Presentación oportuna del Plan de Trabajo					
11	Cumplimiento	Se cumple con el desarrollo de los contenidos programados					
12	Contenidos	Realiza el proceso enseñanza contando con dominio de los contenidos programáticos					
13	Medios y materiales	Utiliza los medios y materiales didácticos acorde al tema desarrollado					

14	Didáctica	En el desarrollo de clases estimula el pensamiento crítico y reflexivo					
15		Diversifica las estrategias didácticas, los métodos y técnicas de enseñanza					
16	Evaluación	Evalúa permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos curriculares					
17		Hace conocer la los resultados de las actividades de los alumnos					

B. DOMINIO CIENTIFICO

No.	Categoría	Pregunta	1 Nunca	2 Pocas veces	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
18	Dominio científico	Utiliza términos técnicos de la materia en el proceso de enseñanza					
19		Realiza investigaciones que faciliten la comprensión de los contenidos					

C. USO DE RECURSOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS

No.	Categoría	Pregunta	1 Nunca	2 Pocas veces	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
21	Uso de recursos didácticos	Usa habitualmente la clase magistral					
22		Realiza debates con los alumnos sobre temas controversiales					
23		Asigna Trabajos en grupo en temas prácticos					
24		Usa mapas conceptuales para desarrollar sus contenidos					
25		Solicita la lectura textos académicos					
26		Asigna Trabajos investigación individual					
27		Plantea estudio de casos reales disponibles en la Web					
28		Realiza Juego de roles en los temas de aplicación práctica					
29	Estrategias para revertir el bajo rendimiento académico	Refuerzo y/o nivelación presencial					
30		Refuerzo y/o nivelación virtual					
31		Realiza retroalimentación en evaluaciones y trabajos					
32		Asigna actividades de recuperación notas (examen, trabajos adicionales)					
33	Uso de estrategias didácticas innovadoras (con apoyo de herramientas digitales) post pandemia	Clases virtuales (desarrolladas por el docente y grabadas)					
34		Enseñanza de herramientas ofimáticas aplicables a la materia					
35		Videos académicos (elaborados por el docente, expertos o estudiantes)					
36		Videos académicos con tik tok (elaborados por el docente o estudiantes)					

37		Aula invertida con recursos interactivo (videos, sala virtual, etc)					
38		Storytelling (narraciones para generar emociones, en video o texto digital)					

Anexo N° 13 Consentimiento informado docentes

ENCUESTA DOCENTE ESTRATEGIAS DIDACT      **Enviar** 

Preguntas Respuestas **10** Configuración

Sección 1 de 4

ENCUESTA DOCENTE ESTRATEGIAS DIDACTICAS

Señor (a) docente, la presente encuesta busca obtener información respecto a las estrategias didácticas aplicadas por el docente, para el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de la carrera de Contaduría Pública de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2023, se le agradece de sobremana seleccionar la opción correspondiente. La encuesta tiene carácter de anónima, su procesamiento será reservado, por lo que solicita sinceridad a la hora de verter sus respuestas.
 Muchas gracias por su colaboración.
 En el link encontrará la información de la investigación para su conocimiento.
[INFORMACION PARA CONSENTIMIENTO](#)

Este formulario recoge automáticamente los correos de todos los encuestados. [Cambiar configuración](#)

ENCUESTA DOCENTE ESTRATEGIAS DIDACT      **Enviar** 

Preguntas Respuestas **10** Configuración

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Mediante la presente, manifiesto que he sido informado por la **Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado con CI 3497971 LP** docente de la Carrera de Contaduría Pública, sobre la entrevista a docentes de la carrera, sobre: "Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública", como trabajo de investigación en metodología de la investigación CEPIES – UMSA.

En este sentido habiendo comprendido la solicitud, estoy de acuerdo con llenar la encuesta realizada y brindar la información de la manera más fidedigna posible.

Acepto

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

INFORMACION CONSENTIMIENTO INFORMADO .DOCX ☆ 📁 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda

100% Texto nor... Arial 12 B I U A ✎ 🔗 📄 📑 ☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷

Resumen +

Esquema

Los títulos que añadidas al documento aparecerán aquí.

INFORMACIÓN PARA CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es conducida por **Rosa Cecilia Vélez Dorado con CI 3497971 LP** Actualmente cursa estudios en el **Programa Maestría en Metodología de la Investigación Científica** de la **Universidad Mayor de San Andrés - CEPIES** el objetivo de esta investigación es: "Determinar la influencia de las estrategias didácticas innovadoras pos pandemia en el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Contaduría Pública de la UMSA"

Si usted accede a participar en este estudio de investigación, se le pedirá responder preguntas que son parte de la investigación, esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. Las preguntas serán planteadas mediante Google y serán procesadas con EXCEL o SPSS, de modo que la investigadora pueda conocer de forma agrupada las ideas que los participantes hayan expresado.

INFORMACION CONSENTIMIENTO INFORMADO .DOCX ☆ 📁 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda

100% Texto nor... Arial 12 B I U A ✎ 🔗 📄 📑 ☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷

Resumen +

Esquema

Los títulos que añadidas al documento aparecerán aquí.

Su participación es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito que no estuviese dentro de la investigación. Sus respuestas a la entrevista serán codificadas para su identificación y por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las respuestas se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre la investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Igualmente, puede rehusar a continuar en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la encuesta le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al Investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradezco su participación.

Atentamente,

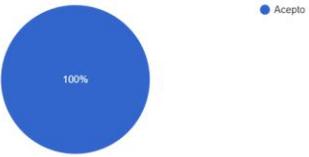
Rosa Cecilia Vélez Dorado
Investigadora
Celular: 79681333

CONSENTIMIENTO INFORMADO [Copiar](#)

Mediante la presente, manifiesto que he sido informado por la **Lic. Rosa Cecilia Vélez Dorado con CI 3497971 LP** docente de la Carrera de Contaduría Pública, sobre la entrevista a docentes de la carrera, sobre: "Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Contaduría Pública", como trabajo de investigación en metodología de la investigación CEPIES - UMSA.

En este sentido habiendo comprendido la solicitud, estoy de acuerdo con llenar la encuesta realizada y brindar la información de la manera más fidedigna posible.

10 respuestas



Respuesta	Porcentaje
Acepto	100%