



**UNIVERSIDAD MAYOR REAL Y PONTIFICIA DE
SAN FRANCISCO XAVIER
DE CHUQUISACA**

**Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en
la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera
Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier
de Chuquisaca**

Ana Isabel Villarroel

**Tutora:
Ph.D Beatriz Matos Ortega**

Maestría en Educación Superior Versión XVIII

2025

Declaración de originalidad y derechos de autor

Como autor(a) declaro que el presente trabajo académico es original, excepto donde he reconocido la información generada por otros autores por medio de citaciones en el estilo requerido.

En caso de existir información confidencial (*e.g.*, información proveniente de reportes gubernamentales, institucionales, privados o similares, personas naturales, *etc.*), manifiesto que he obtenido el permiso por escrito para incluir esa información en este trabajo académico.

Autorizo a las instancias competentes de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFX) someter este trabajo académico a una evaluación de integridad académica por medio de una herramienta establecida para este propósito.

Autorizo a la USFX hacer de este trabajo académico un documento disponible para su lectura en el repositorio institucional.

Finalmente, manifiesto mi consentimiento para que este trabajo académico pueda ser publicado, total o parcialmente, respetando la propiedad intelectual del autor.

Ana Isabel Villarroel

Sucre, octubre de 2025

*Dedico este trabajo a mi madre y mi abuela,
por su amor, paciencia y apoyo incondicional
quienes me enseñaron el valor del esfuerzo y
la perseverancia.*

*A mi bebé, quien llegó a mi vida para llenarla
de luz y motivación. Su presencia me dio la
fuerza y la inspiración necesaria para
culminar mi trabajo.*

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios, por darme la fortaleza y sabiduría necesarias para culminar este proyecto.

A mis docentes y tutora, por su guía, sus observaciones y su compromiso en el acompañamiento de esta investigación

Y de manera especial, a mi familia, por su paciencia, amor y constante motivación, pilares fundamentales para lograr este objetivo académico.

Finalmente, a la institución por el apoyo y financiamiento otorgado.

Sin su colaboración, este trabajo no hubiera sido logrado satisfactoriamente.

Contenido

	Página
Declaración de originalidad y derechos de autor	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimientos.....	VII
Contenido.....	IX
Lista de figuras.....	XIII
Lista de tablas.....	XVIII
Resumen.....	XXI
Abstract.....	XXII
1. Introducción	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Problema de investigación	5
1.3. Justificación	6
1.4. Pregunta de investigación	7
1.4.1. Objeto de Estudio.....	7
1.4.2. Campo de Acción.....	7
1.5. Objetivos	7
1.5.1. Objetivo general.....	7
1.5.2. Objetivos específicos	8
1.6. Idea a defender.....	8
1.7. Contribución al estado del conocimiento.....	10
1.8. Organización de la tesis o trabajo de grado	11
2. Marco teórico	13
2.1. Estado del arte.....	13

2.1.1. La educación superior en la era digital	13
2.1.2. Innovación Educativa en el Área Financiera	17
2.1.3. Tendencias Actuales en la enseñanza de las Finanzas	22
2.1.4. Teorías Educativas que sustenta el proyecto	26
2.2. Marco conceptual.....	41
2.2.1. Recursos digitales interactivos.....	41
2.2.1.1 Características de los Recursos digitales	46
2.2.1.2 Elementos de los Recursos digitales	49
2.2.1.3 Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales	51
2.2.1.4 Tipos de Recursos digitales.....	54
2.2.1.5 Rol del Estudiante en educación superior en la era digital	57
2.2.1.6 Rol del Docente en educación superior en la era digital.....	58
2.2.2. Proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas de Finanzas	60
3. Marco metodológico.....	66
3.1. Tipo de investigación y enfoque	66
3.2. Métodos de Investigación	67
3.3. Técnicas de Investigación	68
3.4. Instrumentos de Investigación	69
3.5. Población	71
3.6. Muestra	71
4. Análisis y discusión de resultados	75
4.1. Interpretación y análisis del Cuestionario dirigido a estudiantes.....	77
4.2. Interpretación y análisis de la Entrevista a los docentes.....	97
4.3. Interpretación y análisis de Resultados del Grupo Focal con Estudiantes.....	102
A) . Dimensión: Tipos de recursos digitales	103
B) . Dimensión: Estrategias metodológicas	103
C) . Dimensión: Pertinencia y viabilidad.....	104
D) . Dimensión: Enseñanza.....	105
E) . Dimensión: Aprendizaje.....	105
F) . Dimensión: Evaluación del proceso.....	106
G) . Dimensión: Competencias profesionales	107

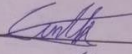
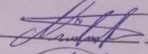
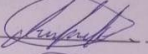
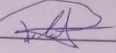
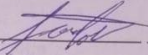

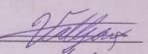
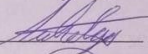
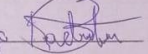
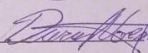
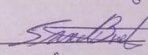
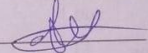
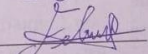
Conclusiones del análisis	108
4.4. Discusión de Resultados	108
4.5. Hallazgos más importantes	111
5. Propuesta	113
5.1. Fundamentos de la Propuesta (argumentación del aporte teórico y práctico)	113
5.1.1. Fundamento pedagógico	113
5.2. Diseño de la Propuesta.....	115
5.2.1. Objetivo General.....	115
5.2.2. Objetivos Específicos	115
5.2.3. Justificación de la propuesta	115
5.2.4. Componentes de la propuesta	116
5.3. Desarrollo de la Propuesta	119
5.3.1. Datos Generales	119
5.3.2. Descripción de los Recursos Digitales Interactivos.....	120
5.3.3. Metodología de Trabajo	139
5.3.4. Desarrollo de la propuesta	141
5.4. Validación de la propuesta por el Método Delphy: Exposición de resultados.....	197
5.4.1. Objetivo de la Propuesta	197
5.4.2. Objetivos específicos de la Propuesta.....	198
5.4.3. Justificación de la Propuesta.....	199
5.4.4. Fundamentos de la Propuesta	199
5.4.5. Metodología de la propuesta	200
5.4.6. Contenido de la Propuesta	201
5.4.7. Métodos, Técnicas e instrumentos de evaluación.....	201
5.4.8. Posibles Resultados de la Propuesta	202
Conclusiones y recomendaciones.....	205
Conclusiones.....	205
Recomendaciones	206
Referencias bibliográficas	209
A. Instrumentos.....	1
A.1. Cuestionario Dirigido a Estudiantes Según Escala Likert	1

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente	4
A.3. Grupo Focal con Estudiantes	21
A.4. Tabla de Coeficiente de Competencias de los Expertos.....	24
B. Fotografías de los instrumentos aplicado.....	1
B.1. Fotografía de los docentes entrevistados.....	1
B.2. Fotografía de los Estudiantes Encuestados	2
B.3. Fotografía Grupo Focal con Estudiantes.....	2
C. Consentimiento informado.....	4

Lista de figuras

	Página
Figura 3.1. Cálculo de la muestra de estudiantes.....	72
Figura 4.1. En las clases de Finanzas se utilizan simuladores financieros de forma didáctica	78
Figura 4.2. El uso de casos interactivos me ayuda a relacionar teoría con práctica.	79
Figura 4.3. Las aplicaciones TIC específicas de Finanzas son útiles para mi formación	80
Figura 4.5. Los recursos digitales se integran en las clases mediante proyectos.....	82
Figura 4.6. El uso de metodologías activas apoyadas en TIC promueve mi aprendizaje significativo.....	83
Figura 4.7. Se aplican estudios de casos mediante entornos digitales	84
Figura 4.8. Los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel académico	85
Figura 4.9. Los recursos digitales son accesibles.....	86
Figura 4.10. Considero que los recursos digitales son efectivos para fortalecer el aprendizaje en Finanzas	87
Figura 4.11. Los docentes combinan metodologías tradicionales y activas	88
Figura 4.12. El uso de TIC motiva el aprendizaje en Finanzas	89
Figura 4.13. Las herramientas digitales me ayudan a aplicar los conocimientos en la práctica.....	90
Figura 4.14. Los recursos digitales aumentan mi motivación para aprender Finanzas.	91
Figura 4.15. Las clases con recursos digitales son más efectivas que las tradicionales	92

Figura 4.16. Los aprendizajes obtenidos son aplicables en mi futura práctica profesional	93
Figura 4.17. Los recursos digitales fortalecen mi capacidad de análisis financiero. 94	94
Figura 4.18. El uso de TIC mejora mis habilidades tecnológicas.	95
Figura 4.19. Resolver casos interactivos fortalece mi capacidad de resolver problemas financieros.....	96
Figura 5.1. Componentes de la Propuesta	116
Figura 5.1. Validación Objetivo de la Propuesta método delphi	198
Figura 5.2. Validación Objetivos específicos de la Propuesta método delphi.....	198
Figura 5.3. Validación justificación de la Propuesta método delphi	199
Figura 5.4. Fundamentos de la Propuesta método delphi.....	200
Figura 5.5. Metodología de la Propuesta método delphi.....	200
Figura 5.6. Contenido de la Propuesta método delphi	201
Figura 5.7. Métodos, técnicas e instrumentos de la Propuesta método delphi.....	202
Figura 5.8. Posible Resultado de la Propuesta método delphi.....	203
Figura B.1. Docentes Entrevistados	1
Figura B.2. Estudiantes Encuestados	2
Figura B.3. Grupo Focal Con Estudiantes	2

Nº	Nombre del estudiante	Firma	Fecha
3	Portillo Flores Cinthya		___/___/2025
4	Torres Ruya Jonathan		___/___/2025
5	Pazos Tito Marcela Nival		___/___/2025
6	ROJASTAR JAROL		___/___/2025
7	Manzaneda Vasquez Jorge		___/___/2025
8	Quirpe Barrera Eva		___/___/2025
9	Vallejos Ventura Juan		___/___/2025
10	Benavente Ojeda shyela		___/___/2025
11	Batallana Parode Rodrigo		___/___/2025
12	Chavez Duran Noemi		___/___/2025
13	Sanabria Alon Helen		___/___/2025
14	Vediz Alvarez Ariel		___/___/2025
15	Alata Mamani Feliana		___/___/2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES (ENTREVISTA SEMIESTRUCTURA)

Título del Proyecto de Investigación: *Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.*

Investigador/a responsable: Ana Isabel Villarroel

Descripción del estudio

Este estudio se orientó a analizar el uso, la pertinencia y la efectividad de los **recursos digitales interactivos** como **metodologías activas** en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera. Para ello se aplicaron diversas técnicas de investigación bajo un enfoque mixto, incluyendo encuestas y entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes, estudiantes y expertos.

La entrevista semiestructurada aplicada a los docentes permitió profundizar en sus experiencias, percepciones, dificultades y expectativas respecto a la integración de recursos digitales interactivos y metodologías activas en su práctica pedagógica.

Confidencialidad

Toda la información brindada será tratada de manera confidencial, utilizada exclusivamente con fines académicos y presentada de manera anónima en el informe de tesis. Ningún dato permitirá identificar a los participantes individualmente.

Participación voluntaria

La participación es completamente voluntaria. Los participantes pueden retirarse en cualquier momento o abstenerse de responder cualquier pregunta sin sufrir ningún tipo de consecuencia.

Declaración de consentimiento

Declaro que he leído y comprendido la información presentada. Acepto participar voluntariamente en esta entrevista semiestructurada como parte de la investigación mencionada.

He tenido la oportunidad de hacer preguntas sobre el estudio y he recibido respuestas claras y satisfactorias a todas mis dudas por parte de Ana Isabel Villarroel.

Entiendo que la información que proporcione será tratada de manera confidencial. Mis datos personales serán protegidos conforme a la normativa vigente sobre protección de datos y, en la fase de publicación de resultados, mi identidad se mantendrá anónima.

Otorgo libremente mi conformidad y consiento participar en el proyecto de investigación mencionado, para cubrir los objetivos especificados.

Para constancia de todo lo anterior, firmo a continuación:

LISTA DE DOCENTES PARTICIPANTES

Nº	Nombre del docente	Firma
1	Fernando Guterro Caldas	
2	Harold Herrera Balderas	
3	Jhonny Mann Peñalanda	
4	Iselinda Amencia España	
5	Jose Mauricio Salazar	
6	Jose Ramiro Villegas	
7	Claudia Guzmán Vasquez	

Lista de tablas

	Página
Tabla 1.1. Operacionalización de Variables.....	8
Tabla 3.1. Población	71
Tabla 3.2. Muestra	73
Tabla 4.1. En las clases se utilizan simuladores financiera de forma didáctica	77
Tabla 4.2. El uso de casos interactivos me ayuda a relacionar teoría con práctica. .	78
Tabla 4.3. Las aplicaciones TIC específicas de Finanzas son útiles para mi formación	79
Tabla 4.4. Los docentes aplican casos interactivos en el proceso enseñanza	80
Figura 4.4. Los docentes aplican casos interactivos en el proceso enseñanza	81
Tabla 4.5. Los recursos digitales se integran en las clases mediante proyectos.....	81
Tabla 4.6. El uso de metodologías activas apoyadas en TIC promueve mi aprendizaje significativo.....	82
Tabla 4.7. Se aplican estudios de casos mediante entorno digitales	83
Tabla 4.8. Los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel académico	84
Tabla 4.9. Los recursos digitales son accesibles.....	85
Tabla 4.10. Considero que los recursos digitales son efectivos para fortalecer el aprendizaje en Finanzas	86
Tabla 4.11. Los docentes combinan metodologías tradicionales y activas.	88
Tabla 4.12. El uso de TIC motiva el aprendizaje en Finanzas.	88
Tabla 4.13. Las herramientas digitales me ayudan a aplicar los conocimientos en la práctica.....	89
Tabla 4.14. Los recursos digitales aumentan mi motivación para aprender Finanzas.	90

Tabla 4.15. Las clases con recursos digitales son más efectivas que las tradicionales	91
Tabla 4.16. Los aprendizajes obtenidos son aplicables en mi futura práctica profesional	92
Tabla 4.17. Los recursos digitales fortalecen mi capacidad de análisis financiero ...	93
Tabla 4.18. el uso de TIC mejora mis habilidades tecnológicas.....	94
Tabla 4.19. Resolver casos interactivos fortalece mi capacidad de resolver problemas financieros.....	95

Resumen

La investigación tuvo como propósito general diseñar y validar una propuesta innovadora que incorpore recursos digitales interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas financieras de nivel superior.

La metodología aplicada fue de enfoque mixto con diseño descriptivo-propositivo, que incluyó el diagnóstico del contexto educativo, la construcción de una propuesta didáctica y la validación de su pertinencia mediante el método Delphi con la participación de 12 expertos en el ámbito pedagógico y financiero. Se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de información como encuestas, revisión documental, análisis de contenidos y matrices de validación. Los recursos digitales empleados Genially, Excel Online, Google Classroom, Kahoot y Jamboard fueron seleccionados por su potencial para promover el aprendizaje activo, la colaboración y la evaluación formativa.

Los resultados del proceso de validación reflejaron un 82 % de nivel de adecuación, indicando que la propuesta es viable y pertinente para su aplicación en la educación superior. Los expertos destacaron su coherencia metodológica, su carácter innovador y su orientación hacia el desarrollo de competencias tecnológicas y financieras, aunque recomendaron ajustes en la precisión de los instrumentos y en la evaluación de resultados. En conclusión, la propuesta constituye una alternativa pedagógica efectiva que responde a las necesidades actuales de la educación universitaria, fortaleciendo la participación estudiantil, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos financieros mediante el uso de recursos digitales interactivos

.

Palabras clave: recursos digitales interactivos; metodologías activas; educación superior; enseñanza de finanzas; innovación pedagógica.

Abstract

The overall purpose of the research was to design and validate an innovative proposal that incorporates interactive digital resources into the teaching and learning processes of higher education finance courses.

The methodology applied was a mixed approach with a descriptive-propositional design, which included diagnosing the educational context, developing a teaching proposal, and validating its relevance using the Delphi method with the participation of 12 experts in the pedagogical and financial fields. Data collection techniques and instruments such as surveys, document review, content analysis, and validation matrices were used. The digital resources used—Genially, Excel Online, Google Classroom, Kahoot, and Jamboard—were selected for their potential to promote active learning, collaboration, and formative assessment.

The results of the validation process reflected an 82% level of adequacy, indicating that the proposal is viable and relevant for use in higher education. The experts highlighted its methodological consistency, its innovative nature, and its focus on developing technological and financial competencies, although they recommended adjustments to the precision of the instruments and the evaluation of results.

In conclusion, the proposal constitutes an effective pedagogical alternative that responds to the current needs of university education, strengthening student participation, critical thinking, and the practical application of financial knowledge through the use of interactive digital resources.

Keywords: Interactive digital resources; active methodologies; higher education; financial education; pedagogical innovation.

1. Introducción

1.1. Antecedentes

En el ámbito de la educación superior contemporánea, el uso de metodologías activas y recursos digitales interactivos ha ganado una importancia creciente en la mejora del aprendizaje de conceptos financieros. Esta tendencia responde tanto a los cambios en los entornos educativos como a las nuevas demandas de formación profesional en carreras como Ingeniería Financiera. Diversos estudios recientes, a nivel internacional, nacional y local, ofrecen antecedentes relevantes para el presente trabajo.

El estudio titulado *Uso de recursos digitales interactivos para promover metodologías activas en la enseñanza universitaria, en España* tuvo como propósito analizar cómo los recursos digitales interactivos contribuyen al desarrollo de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la educación superior. Para ello, se aplicó una metodología de enfoque mixto basada en cuestionarios y entrevistas tanto a estudiantes como a docentes, complementada con un análisis comparativo de experiencias previas en distintas universidades. Los resultados evidenciaron que los recursos digitales, entre ellos simuladores, plataformas virtuales y herramientas multimedia, no solo fortalecieron la motivación de los estudiantes, sino que también promovieron la autonomía y el trabajo colaborativo. Finalmente, las conclusiones indicaron que estas herramientas digitales se constituyen en un eje fundamental para transformar la enseñanza universitaria, en tanto potencian las metodologías activas y favorecen el desarrollo de competencias profesionales y transversales. (García Pérez et al. , 2021)

Este antecedente es muy valioso para mi investigación porque demuestra que el uso de recursos digitales debe trascender la visión de simples apoyos tecnológicos y convertirse en elementos que transformen las prácticas docentes. En el caso del presente proyecto, referido a la enseñanza de las asignaturas de Finanzas, los recursos digitales interactivos

permiten no solo facilitar la comprensión de conceptos financieros complejos, sino también generar experiencias activas que vinculen teoría con práctica en la formación de futuros contadores y financieros.

La investigación denominada *Innovación educativa mediante entornos virtuales interactivos en la formación universitaria* se propuso evaluar el impacto que tienen los entornos virtuales interactivos en el aprendizaje y en el desarrollo de competencias en estudiantes de educación superior. La metodología empleada consistió en un estudio de caso en el que se implementaron plataformas de e-learning con distintos grupos de estudiantes, evaluando posteriormente el proceso mediante encuestas de percepción, rúbricas de desempeño y entrevistas semiestructuradas con docentes. Los principales resultados reflejaron que los estudiantes mostraron una mayor participación activa en las asignaturas, incrementaron su compromiso y desarrollaron mejores competencias digitales y de trabajo colaborativo. Asimismo, los docentes identificaron que el uso de entornos virtuales permitió personalizar la enseñanza, adaptando los contenidos a los ritmos individuales de aprendizaje. En conclusión, se demostró que los entornos virtuales interactivos representan una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la enseñanza universitaria y preparar mejor a los estudiantes en un contexto profesional. (Hernández Salazar et al. , 2020).

Este antecedente resulta fundamental para mi proyecto, ya que pone en evidencia que los entornos virtuales no solo ofrecen un espacio digital de aprendizaje, sino que reconfiguran la forma en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. En el caso de las Finanzas, la implementación de simuladores financieros o aulas virtuales permitiría a los estudiantes experimentar con situaciones reales de mercado, lo cual encaja perfectamente con la idea de diseñar recursos digitales interactivos como metodologías activas en la formación de contadores públicos y profesionales en ciencias financieras.

El artículo *Aprendizaje activo a través del uso del software Excel en asignaturas de finanzas*, desarrollado en Chile, tuvo como objetivo medir la percepción de los estudiantes sobre la contribución del uso de Excel en el aprendizaje de las asignaturas del área de finanzas en una universidad estatal. Para ello, se utilizó una metodología de estudio de caso con enfoque exploratorio-descriptivo, aplicando un cuestionario tipo Likert a 177

estudiantes y un análisis de conglomerado bietápico para identificar perfiles de percepción. Los resultados mostraron un avance notable en el dominio de Excel al finalizar los cursos, ya que más del 57% de los estudiantes alcanzó un nivel avanzado de conocimiento, contrastando con el bajo nivel registrado al inicio. Además, se identificaron tres perfiles diferenciados según género y percepción sobre el aporte de Excel, donde en general predominó una valoración positiva sobre su utilidad para la comprensión de contenidos financieros y para su desarrollo profesional futuro. Las conclusiones señalaron que el Excel, al ser una herramienta interactiva, se constituye en un recurso idóneo para fortalecer las metodologías activas, al vincular los conceptos teóricos de las finanzas con su aplicación práctica en la resolución de problemas reales del mundo empresarial. (Cornejo Saavedra , 2019)

Este antecedente se relaciona directamente con mi investigación, ya que evidencia cómo una herramienta digital concreta, como Excel, puede transformar la forma de enseñar y aprender finanzas. Para mi proyecto, esta experiencia valida la necesidad de implementar recursos digitales interactivos que permitan al estudiante no solo comprender la teoría, sino también aplicar sus conocimientos en situaciones reales, fortaleciendo así sus competencias profesionales en el área contable y financiera.

La investigación titulada “Recursos tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Auditoría Financiera para el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes de cuarto año de la carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca” tuvo como propósito analizar la incorporación de recursos tecnológicos en la enseñanza de Auditoría Financiera, con el fin de fortalecer las competencias digitales de los estudiantes. El estudio se desarrolló con un enfoque descriptivo y aplicó métodos teóricos y empíricos, tales como entrevistas y encuestas, para diagnosticar la situación actual del uso de tecnologías en la asignatura. Los resultados mostraron que, aunque las TIC son reconocido como instrumentos valiosos en la formación académica, su implementación en la práctica educativa aún es limitada, observándose un aprovechamiento parcial de plataformas virtuales y recursos digitales. A pesar de estas limitaciones, la investigación concluyó que el uso de recursos tecnológicos puede promover la autonomía del estudiante y mejorar sus destrezas profesionales, en particular en el área contable y financiera. (Salazar Acuña, 2021)

Este antecedente es relevante para mi proyecto porque evidencia que, en el ámbito de la misma universidad y en una carrera afín, la integración de recursos tecnológicos tiene un impacto positivo en el aprendizaje. Sin embargo, también muestra que existe una brecha entre el potencial de las TIC y su aplicación real en las aulas. En el caso de mi investigación, centrada en las asignaturas de Finanzas, los hallazgos de este estudio refuerzan la necesidad de diseñar e implementar recursos digitales interactivos que no solo apoyen la enseñanza, sino que transformen las prácticas docentes hacia metodologías activas, mejorando así las competencias financieras de los estudiantes.

La investigación denominada “Implementación de herramientas digitales como recursos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Proyectos de la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno” tuvo como objetivo identificar y proponer herramientas digitales aplicables a la asignatura de Proyectos, con el fin de desarrollar competencias en los estudiantes. El estudio utilizó un enfoque mixto y aplicó técnicas como encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes. Entre los principales hallazgos se constató que las clases mantenían un predominio de métodos tradicionales (pizarra y exposición magistral), lo que limitaba la participación activa de los estudiantes y su desarrollo de competencias digitales. Sin embargo, se evidenció la disposición de los docentes para incorporar nuevas herramientas y la necesidad de los estudiantes de trabajar con software actualizado como Microsoft Excel y ClickUp para la gestión de proyectos. La investigación concluyó que la implementación de estas herramientas digitales puede facilitar la aplicación práctica de la teoría, automatizar tareas y fortalecer las competencias profesionales de los estudiantes (Medrano Quispe, 2023)

Este antecedente resulta de gran importancia para mi estudio porque pone en evidencia la problemática compartida de métodos tradicionales en la enseñanza universitaria, a pesar de contar con estudiantes familiarizados con recursos digitales. La propuesta de incorporar herramientas como Excel, que también es fundamental en el área financiera, reafirma la pertinencia de mi investigación orientada a introducir recursos digitales interactivos en la enseñanza de las Finanzas. Además, el aporte de esta investigación local refuerza la idea de que la implementación de metodologías activas mediadas por tecnología no solo responde a una necesidad pedagógica, sino también a las exigencias del contexto laboral actual.

1.2. Problema de investigación

En la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, particularmente en la Facultad de Contaduría Pública y Ciencias Financieras, el aprendizaje de conceptos financieros en las asignaturas de Finanzas y Negocios Internacionales, Finanzas Públicas y Tesorería, y Seminario de Finanzas presenta diversos desafíos pedagógicos. A pesar de la importancia crítica de estos conocimientos para el desempeño profesional de los futuros contadores públicos y especialistas financieros, se ha evidenciado que los estudiantes enfrentan dificultades para comprender de manera profunda y aplicar los conceptos financieros en contextos reales y cambiantes.

Este problema se manifiesta en bajos niveles de participación activa en las clases, dificultades para resolver casos prácticos, escasa capacidad de análisis crítico financiero y limitada transferencia de los conocimientos teóricos a situaciones prácticas. Una de las causas principales de esta situación es la persistencia de métodos de enseñanza tradicionales, basados fundamentalmente en la exposición magistral, el dictado de contenidos y la memorización de fórmulas o teorías financieras, prácticas que limitan la interacción activa de los estudiantes con el conocimiento.

A su vez, la falta de incorporación sistemática de metodologías activas de enseñanza y de recursos digitales interactivos en las estrategias didácticas de estas asignaturas contribuye a la escasa motivación y al aprendizaje superficial de los estudiantes. Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, proyectos, simulaciones o el uso de plataformas digitales interactivas, son escasamente utilizadas o, en muchos casos, no se implementan de forma adecuada para potenciar la comprensión de conceptos financieros. El efecto de esta problemática no se limita únicamente al rendimiento académico inmediato de los estudiantes, sino que se proyecta en su futura inserción laboral, afectando su capacidad para enfrentar los desafíos de un entorno financiero globalizado, complejo y altamente competitivo. Asimismo, la falta de habilidades prácticas y analíticas en el área financiera compromete la calidad del ejercicio profesional en el campo de la contaduría pública y las ciencias financieras.

En este sentido, surge la necesidad urgente de replantear las estrategias de enseñanza en estas asignaturas, promoviendo el diseño y la implementación de metodologías activas de aprendizaje acompañadas de recursos digitales interactivos que estimulen la participación,

el análisis crítico, la toma de decisiones y la construcción significativa del conocimiento financiero en los estudiantes. La transformación de la enseñanza tradicional hacia una enseñanza innovadora resulta esencial para responder a las exigencias actuales de la formación profesional en el área de las finanzas.

1.3. Justificación

La investigación titulada Recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca posee una alta relevancia social y académica, dado que la educación financiera constituye un eje esencial para el desarrollo económico de cualquier país. La formación de profesionales con competencias sólidas en Finanzas contribuye directamente al fortalecimiento de instituciones, empresas y organismos públicos y privados, lo cual repercute en una gestión más eficiente, ética y estratégica de los recursos económicos. En este sentido, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías activas apoyadas en recursos digitales interactivos resulta clave para garantizar que los futuros contadores y profesionales en ciencias financieras cuenten con herramientas que les permitan responder a los retos del contexto económico y social actual.

Asimismo, el proyecto responde a la actualidad de las tendencias en la educación superior, donde la transformación digital y la innovación tecnológica están marcando un cambio significativo en la forma de enseñar y aprender. La utilización de simuladores financieros, hojas de cálculo dinámicas, plataformas virtuales y otros recursos digitales constituye una práctica en constante expansión que redefine los métodos tradicionales de enseñanza. En este marco, el presente estudio se ajusta plenamente a los lineamientos de la educación universitaria contemporánea, orientada al desarrollo de competencias profesionales mediante el aprendizaje activo y el uso de tecnologías que potencian la autonomía, la participación y la vinculación con la práctica real.

Finalmente, la investigación aporta novedad, ya que propone el diseño y validación de recursos digitales interactivos específicamente adaptados al contexto de las asignaturas de Finanzas en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. Si bien existen experiencias internacionales relacionadas con el uso de recursos digitales en la enseñanza

financiera, en el ámbito local y regional se cuenta con escasas propuestas que integren de manera sistemática la innovación tecnológica con metodologías activas centradas en el estudiante. De este modo, el proyecto no solo contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también ofrecerá un modelo replicable para otras carreras y universidades, consolidándose como un aporte significativo a la ciencia educativa y a la modernización de la enseñanza de las finanzas en Bolivia.

1.4. Pregunta de investigación

¿Cómo los recursos digitales interactivos son aplicados como metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca?

1.4.1. Objeto de Estudio

Los recursos digitales interactivos aplicados como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas.

1.4.2. Campo de Acción

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica de uso basada en recursos digitales interactivos como metodologías activas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

1.5.2. Objetivos específicos

- Fundamentar los principios de las metodologías activas y el uso de recursos digitales interactivos aplicables a la enseñanza de las Finanzas en la educación superior
- Diagnosticar las metodologías de enseñanza actualmente utilizadas en las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la USFX, identificando sus fortalezas y limitaciones.
- Validar la pertinencia, viabilidad y efectividad de los recursos digitales interactivos propuestos mediante la opinión de expertos y docentes involucrados en las asignaturas de Finanzas.

1.6. Idea a defender

La implementación de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca constituye un medio eficaz para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, incrementar la participación y motivación de los estudiantes.

Tabla 1.1. Operacionalización de Variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable independiente: Recursos digitales interactivos aplicados como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas	Conjunto de herramientas tecnológicas (simuladores financieros, plataformas virtuales, casos interactivos, aplicaciones TIC) utilizadas como metodologías activas para promover la participación, motivación y aprendizaje significativo en los estudiantes de Finanzas	Tipos de recursos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de simuladores financieros • Uso de plataformas virtuales interactivas • Uso de casos y ejercicios interactivos • Uso de aplicaciones TIC específicas para Finanzas 	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
		Estrategias Metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> • Integración de recursos digitales en el plan de clase • Aplicación de metodologías activas apoyadas en TIC 	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes

			<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de interacción generada entre estudiantes y recursos. 	Entrevista Docentes
		Pertinencia y viabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuación de los recursos digitales al contexto académico • Accesibilidad y disponibilidad de los recursos • Opinión de docentes y expertos sobre la efectividad de los recursos 	Entrevista a expertos Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
Variable dependiente: Procesos de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas	Conjunto de actividades pedagógicas mediante las cuales se transmiten, construyen y aplican conocimientos financieros, buscando desarrollar competencias profesionales en los estudiantes.	Enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de metodologías tradicionales vs. activas • Estrategias didácticas aplicadas por los docentes • Nivel de innovación pedagógica 	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
		Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de motivación de los estudiantes • Participación activa en clases • Desarrollo de competencias financieras • Aprendizaje significativo evidenciado en la práctica 	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
		Evaluación del proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción de efectividad de las clases • Aplicabilidad de los conocimientos adquiridos • Opinión de los estudiantes sobre la calidad de la enseñanza. 	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert) Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
		Competencias profesionales	Competencias analíticas	Cuestionario a estudiantes (Escala Likert)

			Competencias tecnológicas Competencias de resolución de problemas Competencias comunicativas	Grupo Focal a Estudiantes Entrevista Docentes
--	--	--	--	--

1.7. Contribución al estado del conocimiento

El presente estudio constituye un aporte significativo al estado del conocimiento en el campo de la educación superior y, en particular, en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas dentro de la Carrera de Ingeniería Financiera. Su contribución se centra en tres aspectos principales:

a) Innovación metodológica: La investigación plantea la integración de recursos digitales interactivos (como simuladores financieros, hojas de cálculo dinámicas, entornos virtuales y plataformas digitales) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual permite fortalecer metodologías activas que promuevan la participación, la autonomía y la construcción significativa del conocimiento.

b) Contextualización local: A diferencia de gran parte de los antecedentes internacionales y nacionales, el estudio se enfoca en la realidad particular de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. De esta manera, aporta una visión contextualizada sobre cómo los recursos digitales pueden adaptarse a las necesidades de los estudiantes y docentes de la carrera, respondiendo a limitaciones pedagógicas propias de la región y ofreciendo un modelo replicable para otras instituciones de educación superior en Bolivia.

c) Aporte a la formación profesional: El proyecto contribuye a enriquecer la discusión sobre la pertinencia de las metodologías activas en el desarrollo de competencias profesionales en el área financiera, ya que no se limita a un análisis teórico, sino que propone el diseño y validación de recursos digitales interactivos aplicados a casos prácticos. Esto permite generar un puente entre la teoría financiera y la práctica profesional, reforzando las capacidades de los futuros contadores y especialistas financieros para enfrentar los retos de un entorno económico globalizado.

En síntesis, la investigación amplía y actualiza el estado del conocimiento al demostrar la viabilidad y la efectividad de los recursos digitales interactivos como instrumentos pedagógicos transformadores en la enseñanza universitaria de las finanzas, aportando tanto a la literatura académica como a la práctica educativa

1.8. Organización de la tesis o trabajo de grado

La presente tesis se estructura en cinco capítulos principales, además de las conclusiones, recomendaciones y anexos, con la siguiente organización:

Capítulo 1: Introducción.

Se exponen los antecedentes del problema de investigación, la formulación del mismo, la justificación, la pregunta de investigación, el objeto de estudio, el campo de acción, los objetivos generales y específicos, la idea a defender, la contribución al estado del conocimiento y la organización de la tesis. Este capítulo sienta las bases conceptuales y la relevancia del estudio.

Capítulo 2: Marco Teórico.

Comprende dos apartados: el estado del arte, donde se revisan investigaciones y aportes teóricos relacionados con metodologías activas y recursos digitales interactivos en el campo de la educación superior; y el marco conceptual, donde se definen y explican las categorías centrales del estudio como recursos digitales, metodologías activas y enseñanza de las finanzas.

Capítulo 3: Marco Metodológico.

En este capítulo se describe el diseño de la investigación, el tipo y enfoque, los métodos y técnicas aplicados, los instrumentos de recolección de datos, así como la definición de la población y la muestra objeto de estudio.

Capítulo 4: Análisis y discusión de resultados.

Se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de investigación, contrastándolos con el marco teórico y el estado del arte. Se analizan las percepciones de estudiantes y docentes respecto a las metodologías empleadas y la incorporación de recursos digitales interactivos en la enseñanza de las finanzas.

Capítulo 5: Propuesta.

Se expone el diseño de los recursos digitales interactivos como metodologías activas adaptadas al contexto de la Carrera de Ingeniería Financiera. Asimismo, se presentan los resultados de la validación de la propuesta con expertos y docentes de la universidad.

2. Marco teórico

2.1. Estado del arte

2.1.1. La educación superior en la era digital

La educación superior contemporánea se encuentra en una profunda transformación impulsada por el avance de las tecnologías digitales, que han reconfigurado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en las universidades del siglo XXI. En la actualidad, los procesos educativos en este nivel no pueden entenderse sin considerar la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la innovación pedagógica y la adaptación institucional a los nuevos contextos digitales. Esta transformación ha trascendido la simple incorporación de recursos tecnológicos, implicando un replanteamiento del rol docente, de las estrategias metodológicas y de las competencias requeridas tanto para estudiantes como para profesores.

Según Rodríguez Mendoza et al. (2023), la educación superior atraviesa un momento de cambio sin precedentes debido a la digitalización global. El avance tecnológico y la expansión de la conectividad han transformado no solo la manera de impartir las clases, sino también los modos de adquisición y aplicación del conocimiento. En este sentido, las TIC actúan como mediadoras entre el conocimiento y el estudiante, ofreciendo experiencias personalizadas y promoviendo nuevas habilidades cognitivas y digitales. Sin embargo, los autores destacan que estos procesos aún enfrentan desafíos significativos, como la desigualdad en la infraestructura y el acceso a recursos digitales, lo cual genera una brecha que las universidades deben cerrar para garantizar una educación inclusiva y equitativa.

Asimismo, Gamboa Alba (2024) enfatiza que la pandemia del COVID-19 evidenció la necesidad de repensar los modelos educativos universitarios. Las instituciones de

educación superior tuvieron que migrar repentinamente hacia modalidades virtuales, revelando tanto el potencial de las herramientas tecnológicas como la falta de estrategias pedagógicas adecuadas para su uso efectivo. Esta transición forzada, aunque permitió la continuidad del proceso educativo, mostró las debilidades estructurales en la formación docente y en la integración pedagógica de las TIC, resaltando que la mera presencia de tecnología no garantiza aprendizajes significativos. De hecho, tras el retorno a la presencialidad, muchas universidades retomaron esquemas tradicionales expositivos, desaprovechando las lecciones aprendidas sobre innovación educativa durante la virtualización masiva.

En concordancia, Ramos Zaga (2024) sostiene que la transformación digital de la educación superior va más allá de la adopción de herramientas tecnológicas; implica una “evolución continua” que requiere dotar a los recursos humanos de competencias acordes con las exigencias de la sociedad contemporánea. En la era digital, las instituciones deben promover una cultura digital organizativa, redefinir su misión y fortalecer la gestión educativa mediante estrategias de planificación que integren la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera sostenible y reflexiva.

Contexto de transformación digital en la educación universitaria

El contexto actual de la educación universitaria se enmarca en la llamada cuarta revolución industrial, caracterizada por la convergencia entre la inteligencia artificial, la automatización, el big data y la conectividad global (Ramos Zaga, 2024). Este fenómeno ha generado la necesidad de revisar los paradigmas pedagógicos tradicionales, promoviendo metodologías activas que favorezcan el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo. La transformación digital debe entenderse como un proceso integral que abarca dimensiones tecnológicas, organizacionales y sociales. Desde esta perspectiva, la digitalización no solo introduce nuevas herramientas, sino que exige reestructurar las dinámicas institucionales y los roles educativos, fomentando la innovación y la interacción entre los actores del sistema universitario.

Por su parte, Rodríguez Mendoza et al. (2023) afirman que la digitalización ha abierto oportunidades para un aprendizaje más flexible, ubicuo y participativo, donde el estudiante asume un rol protagónico en la construcción del conocimiento. No obstante, los autores

advierten que la eficacia de este modelo depende de la preparación docente para integrar las TIC con criterios pedagógicos sólidos, evitando su uso meramente instrumental. En la misma línea, Gamboa Alba (2024) subraya que el desafío más grande de las universidades tradicionales radica en transitar de un enfoque transmisivo del saber a uno interactivo, donde la tecnología funcione como mediadora del aprendizaje activo y colaborativo.

En este marco, la UNESCO (2024) define la innovación educativa como un acto deliberado y planificado de solución de problemas que busca mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes superando el paradigma tradicional. Esta definición resalta la importancia de concebir el aprendizaje como un proceso de interacción, donde el conocimiento se construye colectivamente. Por ello, las universidades deben fomentar la innovación no solo tecnológica, sino también metodológica, incorporando estrategias que promuevan la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica en los estudiantes.

El rol de la innovación pedagógica en los procesos de enseñanza-aprendizaje

La innovación pedagógica ocupa un lugar central en los debates sobre la modernización de la educación superior. Como plantea Zabalza (2024), innovar en docencia implica apertura, actualización y mejora, elementos fundamentales para garantizar la pertinencia del aprendizaje universitario en contextos cambiantes. Desde esta perspectiva, la innovación no se limita a la introducción de tecnologías, sino que requiere repensar los modelos de enseñanza en función de las necesidades de los estudiantes y de las demandas sociales.

Ramos Zaga (2024) explica que las instituciones de educación superior deben abordar la transformación digital desde una visión integral, impulsando competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes. La formación del profesorado se convierte, por tanto, en un eje estratégico para el éxito de la innovación. La creación de programas de capacitación orientados al uso pedagógico de las TIC, el aprendizaje basado en problemas, la gamificación o el aprendizaje colaborativo digital son algunas de las estrategias que permiten dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y aumentar la motivación estudiantil. Además, los docentes deben asumir un rol de facilitadores y guías del conocimiento, abandonando el papel de transmisores de información, para convertirse en mediadores de experiencias significativas de aprendizaje.

Rodríguez Mendoza et al. (2023) complementan esta visión al afirmar que la innovación pedagógica basada en recursos digitales ofrece la posibilidad de personalizar la enseñanza, adaptándola a los estilos de aprendizaje y al ritmo individual de cada estudiante. La tecnología educativa posibilita escenarios más flexibles, donde los recursos interactivos como simuladores financieros, laboratorios virtuales o plataformas colaborativas contribuyen a desarrollar competencias prácticas y analíticas de alto nivel, especialmente relevantes en carreras como Ingeniería Financiera.

Implicaciones para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

La integración de recursos digitales interactivos en la enseñanza universitaria redefine la estructura de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para Gamboa Alba (2024), esta transformación exige que las universidades repiensen su modelo educativo desde los fundamentos epistemológicos y pedagógicos. En el caso boliviano, el Modelo Educativo del Sistema de la Universidad Boliviana (2023-2029) reconoce la innovación pedagógica y didáctica como principio esencial para la mejora de la calidad educativa, promoviendo la incorporación de estrategias adecuadas en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Asimismo, Ramos Zaga (2024) advierte que la transformación digital solo será efectiva si se construye una cultura institucional basada en la colaboración, la experimentación y el aprendizaje continuo. De lo contrario, el riesgo es limitar la tecnología a un uso superficial que no contribuya al desarrollo de competencias críticas, analíticas y creativas. La formación en competencias digitales debe ser, por tanto, una prioridad estratégica, ya que su dominio determina la capacidad de los docentes y estudiantes para aprovechar el potencial pedagógico de los recursos digitales.

Por otro lado, la teoría del conectivismo de Siemens (2024) ofrece un marco conceptual adecuado para comprender el aprendizaje en la era digital. Esta teoría sostiene que el conocimiento se distribuye a través de redes, y aprender consiste en conectar nodos de información de manera significativa. En este contexto, los recursos digitales interactivos se convierten en herramientas que facilitan la creación de redes de aprendizaje colaborativas y dinámicas, potenciando la autonomía y la interactividad del estudiante.

En suma, los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior contemporánea deben orientarse hacia modelos flexibles, centrados en el estudiante y apoyados en la innovación pedagógica y tecnológica. La universidad se configura, así como un espacio de aprendizaje permanente, donde la tecnología actúa como catalizadora de la transformación educativa y social.

En síntesis, los autores coinciden en que la educación superior contemporánea atraviesa un proceso de transformación profunda impulsado por la digitalización, la innovación pedagógica y la necesidad de adaptación institucional a los nuevos contextos tecnológicos. Rodríguez Mendoza et al.(2023) destacan el papel mediador de las TIC en la personalización del aprendizaje, mientras que Gamboa Alba (2024) subraya la importancia de trascender el uso instrumental de la tecnología para alcanzar aprendizajes significativos. En la misma línea, Ramos Zaga (2024) enfatiza que la transformación digital debe asumirse como una evolución integral que involucra competencias, cultura organizativa e innovación sostenible. La UNESCO (2024) y Zabalza (2024) refuerzan esta visión al señalar que la innovación educativa y pedagógica constituye el motor de la mejora de la calidad en la enseñanza universitaria, impulsando metodologías activas, colaborativas y centradas en el estudiante. Finalmente, desde la perspectiva del conectivismo planteada por Siemens (2024), el aprendizaje en la era digital se entiende como un proceso dinámico basado en la interconexión de saberes y la construcción colectiva del conocimiento. En conjunto, las aportaciones de estos autores resaltan que el futuro de la educación superior depende de su capacidad para integrar de forma crítica y reflexiva los recursos digitales interactivos, fortaleciendo una pedagogía innovadora que responda a las demandas del siglo XXI.

2.1.2. Innovación Educativa en el Área Financiera

La educación financiera ha adquirido una relevancia sin precedentes en las últimas décadas, impulsada por los cambios tecnológicos, la digitalización y las nuevas formas de interacción económica. En este contexto, la innovación educativa emerge como una estrategia esencial para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área financiera, promoviendo una formación más dinámica, significativa y acorde a las demandas del siglo XXI. Según Núñez Rueda et al. (2022), la pandemia de la COVID-19

aceleró la migración hacia la educación virtual, generando una necesidad urgente de incorporar contenidos digitales y metodologías activas que potencien el aprendizaje financiero desde un enfoque más participativo y experiencial.

La innovación en educación financiera no solo implica el uso de tecnologías, sino la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales hacia modelos centrados en el estudiante, donde se privilegie la construcción activa del conocimiento. Como afirma Zurita Minango (2024), las herramientas digitales han redefinido el concepto de educación financiera al permitir que los jóvenes aprendan de manera práctica, autónoma y contextualizada, a través del uso de aplicaciones de presupuesto, plataformas de inversión y criptomonedas. Estas herramientas digitales, más que simples recursos tecnológicos, se convierten en medios pedagógicos que fomentan la autonomía, la reflexión y la responsabilidad en la toma de decisiones económicas.

La educación financiera innovadora busca desarrollar competencias que vayan más allá del dominio conceptual, promoviendo habilidades de análisis, planificación y toma de decisiones responsables. En este sentido, la innovación educativa se convierte en un eje articulador entre el conocimiento teórico y la práctica real, integrando el aprendizaje basado en problemas, la gamificación, el aprendizaje por proyectos y el uso de simuladores financieros digitales.

La Incorporación de Contenidos Digitales como Estrategia Didáctica

La investigación de Núñez Rueda et al. (2022) representa un hito importante en la innovación educativa del área financiera, al proponer y evaluar el uso de contenidos digitales como herramientas didácticas para el fortalecimiento del conocimiento económico y financiero en estudiantes de educación media. Estos autores diseñaron una serie de recursos interactivos entre ellos un videojuego denominado FINATIC: una ciudad sostenible que permitió desarrollar competencias financieras a través de la gamificación y la resolución de dilemas económicos.

El estudio demostró que los contenidos digitales promueven un aprendizaje más activo y significativo, al estimular habilidades argumentativas, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento financiero. Los autores subrayan que los materiales digitales no solo mejoran la comprensión conceptual, sino que también potencian la

motivación intrínseca del estudiante, aspecto esencial para el aprendizaje sostenible (Núñez Rueda et al., 2022). Además, estos recursos fomentan la cooperación y la creatividad, elementos clave de las metodologías activas en educación.

La innovación pedagógica, en este caso, radica en el cambio de paradigma del docente transmisor al docente facilitador, que guía a los estudiantes en la exploración, análisis y resolución de problemas financieros contextualizados. Tal como sostienen Lázaro et al. (2022), el desarrollo de la competencia digital docente es un requisito fundamental para que los profesores puedan incorporar estrategias innovadoras en sus prácticas, fortaleciendo así la relación entre tecnología, pedagogía y contenido disciplinar.

En este contexto, la Investigación Basada en Diseño (IBD) se presenta como una metodología idónea para la creación de recursos educativos digitales, ya que permite generar soluciones contextualizadas a los problemas del aula mediante procesos iterativos de diseño, implementación y evaluación (Reeves et al., 2022). La aplicación de este enfoque en la educación financiera evidencia cómo la innovación puede materializarse en herramientas tangibles que responden a las necesidades de aprendizaje reales de los estudiantes.

Herramientas Digitales e Innovaciones en la Educación Financiera Juvenil

Por otro lado, Zurita Minango (2024) destaca que las innovaciones digitales en finanzas, tales como las aplicaciones de presupuesto, las plataformas de inversión y las criptomonedas, están transformando la manera en que los jóvenes gestionan y comprenden sus finanzas. Estas herramientas contribuyen a la inclusión financiera al permitir que los usuarios accedan a servicios financieros de manera autónoma, accesible y segura. Sin embargo, la autora advierte que el impacto positivo de estas tecnologías depende en gran medida del nivel de educación financiera y del acompañamiento pedagógico que reciban los estudiantes.

El estudio de Zurita Minango (2024) reveló que una gran proporción de jóvenes utiliza aplicaciones digitales para ahorrar o invertir, y que aquellos que emplean herramientas con componentes educativos presentan una mayor confianza y responsabilidad en la toma de decisiones financieras. No obstante, también se identificaron barreras significativas, como la falta de conocimientos técnicos y la desconfianza en la seguridad de las plataformas, lo

cual evidencia la necesidad de integrar la alfabetización digital y financiera en los currículos educativos.

Autores como López Pazmiño et al. (2022) y Giler et al. (2024), citados en el mismo estudio, coinciden en que la formación digital debe acompañarse de una educación crítica, que permita a los jóvenes no solo utilizar las herramientas, sino también comprender los riesgos asociados y tomar decisiones informadas. En este sentido, la innovación pedagógica en finanzas debe promover un aprendizaje reflexivo, ético y responsable, que forme ciudadanos capaces de participar activamente en el sistema financiero global.

Rol de la Innovación Pedagógica en la Enseñanza de las Finanzas

El rol de la innovación pedagógica en la enseñanza de las finanzas se centra en la transformación de las metodologías de enseñanza tradicionales hacia enfoques activos, experienciales y basados en la tecnología. Como señala Núñez Rueda et al. (2022), el docente innovador es aquel que logra integrar la tecnología con la pedagogía, diseñando experiencias de aprendizaje donde el estudiante es protagonista, y no un receptor pasivo del conocimiento.

En esta línea, la gamificación, el aprendizaje basado en retos y el uso de simuladores financieros representan estrategias que fomentan el aprendizaje significativo y el pensamiento analítico. La gamificación, por ejemplo, utilizada en el videojuego *FINATIC*, permitió a los estudiantes enfrentarse a dilemas financieros reales, tomar decisiones y recibir retroalimentación inmediata, fortaleciendo la comprensión de conceptos complejos como la inversión, el ahorro y la planificación económica (Núñez Rueda et al., 2022).

Asimismo, la innovación pedagógica en el área financiera debe enfocarse en desarrollar competencias transversales tales como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la responsabilidad social. Estas competencias preparan a los estudiantes para actuar de manera ética y sostenible en entornos económicos cambiantes. En palabras de Zurita Minango (2024), las herramientas digitales no deben considerarse un fin en sí mismas, sino un medio para empoderar a los jóvenes en su desarrollo económico y promover una cultura de autonomía y planificación financiera responsable.

Tanto los estudios de Núñez Rueda et al. (2022) como los de Zurita Minango (2024) coinciden en que la innovación educativa en el área financiera es una condición necesaria

para la formación de ciudadanos económicamente competentes y socialmente responsables. Las metodologías activas apoyadas en recursos digitales interactivos permiten contextualizar el aprendizaje financiero, hacerlo más accesible y vincularlo con la vida cotidiana de los estudiantes.

La revisión del estado del arte evidencia que la innovación pedagógica desempeña un rol esencial como motor del cambio en la enseñanza de las finanzas, al integrar el uso de tecnologías emergentes con enfoques didácticos centrados en la participación activa del estudiante. Sin embargo, persiste la necesidad de fortalecer la formación docente en competencias digitales y de diseñar políticas institucionales que favorezcan la adopción de modelos educativos innovadores.

En el contexto universitario particularmente en carreras como Ingeniería Financiera, la incorporación de recursos digitales interactivos representa una oportunidad para actualizar las estrategias pedagógicas y responder a las exigencias del mercado laboral global. En este sentido, la innovación educativa no solo transforma la práctica docente, sino que también redefine el perfil profesional del estudiante, dotándolo de habilidades digitales, financieras y éticas necesarias para su desempeño en la sociedad contemporánea.

En conclusión, los autores coinciden en que la innovación educativa en el área financiera constituye un pilar fundamental para transformar la enseñanza tradicional en una experiencia dinámica, práctica y contextualizada. Núñez Rueda et al.(2022) destacan la eficacia del uso de contenidos digitales y la gamificación como medios para desarrollar competencias financieras significativas, mientras que Zurita Minango (2024) enfatiza que las herramientas digitales como aplicaciones de presupuesto, plataformas de inversión o criptomonedas potencian la autonomía y la responsabilidad económica de los jóvenes cuando son acompañadas por una educación crítica y reflexiva. Asimismo, Lázaro et al. (2022) subrayan que la competencia digital docente es esencial para integrar eficazmente la tecnología en las prácticas pedagógicas, y Reeves et al. (2022) aportan que metodologías como la Investigación Basada en Diseño permiten crear soluciones innovadoras adaptadas al contexto educativo. En conjunto, estas perspectivas revelan que la innovación pedagógica en finanzas no se limita a la incorporación tecnológica, sino que implica una transformación profunda de los roles docentes, las estrategias didácticas y las competencias estudiantiles. De este modo, la educación financiera innovadora se proyecta como un

medio para formar profesionales críticos, éticos y capaces de desenvolverse con solvencia en los entornos digitales y económicos del siglo XXI.

2.1.3. Tendencias Actuales en la enseñanza de las Finanzas

En las últimas décadas, la enseñanza de las Finanzas ha experimentado una profunda transformación impulsada por los avances tecnológicos, la globalización de los mercados y la creciente complejidad de los sistemas financieros. La convergencia entre digitalización, innovación pedagógica y alfabetización financiera ha configurado nuevas tendencias educativas que redefinen la manera en que los individuos adquieren, aplican y consolidan competencias financieras. En este contexto, la educación financiera ha pasado de ser una práctica instrumental centrada en la transmisión de contenidos, a constituirse en un proceso dinámico, interactivo y contextualizado que busca desarrollar habilidades críticas, reflexivas y prácticas (Almeida Blacio, 2024).

La educación financiera como necesidad social y educativa

La educación financiera se reconoce actualmente como un pilar esencial en la construcción de sociedades económicamente sostenibles, dado que proporciona las competencias necesarias para la gestión informada de recursos, el ahorro planificado y la toma de decisiones responsables. Sin embargo, múltiples estudios han evidenciado que persiste una brecha entre el reconocimiento de su importancia y su incorporación efectiva en los sistemas educativos (OECD, 2020). En muchos países, los programas formales de educación financiera aún son insuficientes, fragmentados o descontextualizados de la realidad económica y cultural de los estudiantes.

En este escenario, las tendencias actuales apuntan hacia la integración de la educación financiera como una competencia transversal en los currículos, articulada con el desarrollo de habilidades blandas, pensamiento crítico y competencias digitales. Almeida Blacio (2024) sostiene que esta integración debe ser vista como un proceso de innovación pedagógica, en tanto promueve la autonomía, el aprendizaje significativo y la capacidad de adaptación a contextos financieros cada vez más dinámicos.

Asimismo, la educación financiera contemporánea enfrenta el desafío de atender a la diversidad cultural y socioeconómica de los aprendices. Variables como el nivel educativo,

el género y los ingresos influyen significativamente en la apropiación de conocimientos financieros. De allí que las tendencias actuales privilegien enfoques personalizados e inclusivos, basados en metodologías activas que favorecen la participación y la aplicación práctica de los contenidos en la vida cotidiana.

Digitalización e innovación tecnológica en la enseñanza de las Finanzas

Uno de los rasgos más distintivos de las tendencias contemporáneas es la incorporación de plataformas digitales interactivas como herramientas centrales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las finanzas. Estas plataformas, apoyadas en entornos virtuales de aprendizaje, simuladores financieros y aplicaciones móviles, han permitido modernizar las estrategias didácticas y generar experiencias más personalizadas, colaborativas y accesibles (Bonilla Muñoz et al. ,2024).

La digitalización ha favorecido la creación de ecosistemas educativos híbridos, donde los estudiantes pueden aprender mediante la experimentación y la retroalimentación inmediata. Según Lusardi y Mitchell (2014), este enfoque fomenta el aprendizaje activo al permitir que los usuarios interactúen con situaciones financieras simuladas como presupuestos, inversiones o escenarios de riesgo, lo que fortalece la comprensión conceptual y la capacidad de tomar decisiones informadas.

En este sentido, la tendencia global se orienta hacia el uso de simuladores, videojuegos educativos y experiencias gamificadas, que integran elementos lúdicos en la enseñanza de conceptos financieros. Xiao (2017) destacan que la gamificación promueve la motivación y la permanencia en los programas de educación financiera, especialmente en jóvenes adultos habituados al uso de dispositivos digitales. El aprendizaje por retos, los niveles de progresión y las recompensas simbólicas incentivan la curiosidad y facilitan la internalización de contenidos complejos.

Asimismo, el auge de los MOOC (Massive Open Online Courses) y de los cursos virtuales especializados ha permitido ampliar la cobertura de la educación financiera, democratizando el acceso al conocimiento. Klapper et al., (2013) evidencian que estos cursos masivos en línea permiten la difusión de contenidos de alta especialización que antes se encontraban restringidos a contextos universitarios, posibilitando la creación de comunidades de aprendizaje globales que comparten experiencias y estrategias financieras.

No obstante, esta digitalización también plantea desafíos significativos. La brecha digital, la calidad del contenido disponible y la necesidad de alfabetización tecnológica son aspectos críticos para garantizar el impacto positivo de las plataformas digitales (OECD, 2020). La efectividad de las metodologías digitales depende, en gran medida, del acceso equitativo a dispositivos tecnológicos, conectividad estable y capacidades digitales básicas por parte de los usuarios. Por tanto, la innovación tecnológica debe acompañarse de políticas públicas y estrategias institucionales que garanticen la inclusión y la calidad educativa.

Enfoques pedagógicos emergentes: aprendizaje activo y personalizado

Las tendencias globales en la enseñanza de las finanzas han transitado desde enfoques tradicionales centrados en la exposición de contenidos hacia modelos pedagógicos activos, que priorizan la construcción del conocimiento mediante la experiencia, la colaboración y la resolución de problemas. Este cambio de paradigma responde a la necesidad de formar individuos capaces de aplicar los conceptos financieros en contextos reales y cambiantes (Goyal, 2020).

Entre los enfoques más destacados se encuentran el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje por proyectos y el aprendizaje experiencial, que permiten vincular la teoría con la práctica a través de situaciones concretas. En la enseñanza de las finanzas, estas metodologías se traducen en el análisis de casos financieros, la elaboración de presupuestos, la simulación de inversiones o la evaluación de riesgos empresariales. Según Kaiser et al., (2017), el aprendizaje activo incrementa la retención de conocimientos y promueve el desarrollo de competencias analíticas, reflexivas y éticas, indispensables para el ejercicio profesional responsable.

Por otro lado, la personalización del aprendizaje mediante algoritmos adaptativos constituye una tendencia innovadora que ha revolucionado la educación financiera. Estas herramientas permiten ajustar los contenidos y las evaluaciones al nivel de conocimiento, ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante (Goyal, 2020). El aprendizaje adaptativo facilita la comprensión progresiva de conceptos complejos y optimiza la eficacia de los programas educativos, especialmente en entornos con alta heterogeneidad formativa.

La retroalimentación inmediata que ofrecen las plataformas digitales fortalece la autonomía y la autoeficacia del estudiante, dos componentes esenciales del aprendizaje financiero efectivo (Lusardi, 2019). De este modo, la enseñanza contemporánea de las finanzas se orienta hacia modelos centrados en el estudiante, que reconocen su papel activo en la construcción del conocimiento y fomentan la responsabilidad en la toma de decisiones económicas.

Innovación pedagógica como motor de transformación educativa

El rol de la innovación pedagógica en la enseñanza de las finanzas resulta determinante en la configuración de las tendencias actuales. Como señala Almeida Blacio (2024), las innovaciones educativas no deben limitarse a la incorporación de tecnología, sino que implican una transformación integral de las estrategias didácticas, los roles docentes y los modelos de evaluación. La innovación pedagógica se concibe, así, como un proceso de cambio orientado a mejorar la calidad del aprendizaje y a fortalecer la conexión entre teoría y práctica.

En la enseñanza de las finanzas, la innovación pedagógica se traduce en el diseño de experiencias de aprendizaje colaborativas, interdisciplinarias y orientadas a la resolución de problemas reales. Esta perspectiva promueve el pensamiento crítico, la ética profesional y la sostenibilidad económica como valores fundamentales de la formación financiera (Medina Hinojosa et al., 2024). A su vez, estimula la creación de ecosistemas educativos flexibles que integren tecnologías emergentes como inteligencia artificial, big data y analítica financiera para desarrollar competencias acordes con las demandas del entorno digital.

De acuerdo con Gomber, et al., (2018), la llamada “revolución fintech” exige replantear los contenidos y metodologías de enseñanza, priorizando el desarrollo de habilidades de análisis, interpretación y gestión de información financiera digital. En este sentido, la innovación pedagógica no solo moderniza los procesos educativos, sino que prepara a los estudiantes para desenvolverse con solvencia en entornos tecnológicos, éticos y regulatorios complejos.

Finalmente, la innovación pedagógica en la enseñanza de las finanzas promueve una visión holística del aprendizaje financiero, entendida como un proceso continuo que integra

conocimientos técnicos, habilidades prácticas y actitudes responsables. Esta visión concibe al estudiante como un agente activo capaz de tomar decisiones económicas informadas, éticas y sostenibles (Choque-Copari et al., 2024).

En síntesis, las tendencias actuales en la enseñanza de las finanzas reflejan un cambio profundo hacia modelos educativos más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante. Almeida Blacio (2024) destaca que la educación financiera contemporánea se orienta hacia la integración de la innovación pedagógica y la alfabetización digital como ejes fundamentales para formar individuos críticos y adaptables a los nuevos contextos económicos. Lusardi y Mitchell (2014) y la OECD (2020) subrayan la importancia de promover una educación financiera inclusiva que reduzca las brechas de acceso y fomente la toma de decisiones responsables. A su vez, Bonilla Muñoz et al. (2024) evidencian que la digitalización, a través de simuladores, plataformas interactivas y gamificación, potencia el aprendizaje activo y la motivación estudiantil, mientras que Goyal (2020) resaltan el valor del aprendizaje personalizado y basado en problemas para el desarrollo de competencias analíticas y éticas. Finalmente, autores como Escobar De la Cuadra et al. (2024) y Gomber et al. (2018) coinciden en que la innovación pedagógica, apoyada en tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y el big data, constituye el motor transformador que conecta la teoría financiera con la práctica profesional. En conjunto, estos aportes evidencian que la enseñanza moderna de las finanzas debe concebirse como un proceso integral, interdisciplinario y ético, que prepare a los estudiantes para enfrentar con solvencia los desafíos del entorno financiero digital global.

2.1.4. Teorías Educativas que sustenta el proyecto

2.1.4.1. El Constructivismo en la educación superior

El constructivismo se posiciona en la actualidad como una base epistemológica fundamental para los procesos formativos en la Educación Superior, particularmente en contextos mediados por tecnologías digitales interactivas. Desde este enfoque, el aprendizaje se concibe como un proceso activo de construcción del conocimiento, donde el estudiante desempeña un rol protagónico, relacionando la nueva información con experiencias previas y contextos reales (Tejeda Marroquín et al., 2022). En el siglo XXI, las universidades enfrentan el desafío de desarrollar competencias profesionales orientadas

al mundo globalizado y digital, lo cual exige la implementación de metodologías activas que posibilitan el “aprender haciendo”, especialmente en disciplinas como las finanzas.

La Educación Superior se orienta hoy a la formación de profesionales capaces de resolver problemas complejos, tomar decisiones y adaptarse a entornos de cambio permanente. El constructivismo contribuye a este objetivo al promover un aprendizaje reflexivo, contextualizado y autónomo (Yosa Zambrano, 2019). El docente deja de ser un transmisor de contenidos para convertirse en un facilitador de experiencias de aprendizaje significativo (Velásquez Monroy et al., 2021). Asimismo, se reconoce que los estudiantes universitarios son sujetos activos que interpretan, cuestionan y reconstruyen la información con base en sus conocimientos previos (Tejeda Marroquín et al., 2022).

En carreras como Ingeniería Financiera, esta perspectiva es esencial porque el aprendizaje no se limita a memorizar conceptos teóricos, sino a comprender el funcionamiento del mercado, interpretar estados financieros, analizar riesgos y tomar decisiones económicas con efectos reales.

La era digital transforma profundamente la forma en que estudiantes y docentes acceden a la información, se comunican y construyen conocimiento. En este contexto, el constructivismo se fortalece, ya que la tecnología facilita experiencias interactivas que fomentan la exploración, la creatividad y la colaboración (González et al., 2018). La presencia de plataformas digitales permite al estudiante gestionar su propio aprendizaje, buscar soluciones y validar hipótesis mediante la experimentación.

Diversos estudios señalan que la incorporación de recursos digitales interactivos crea escenarios de aprendizaje más dinámicos y significativos (Lagos Reinoso et al., 2020). En la formación financiera universitaria, se emplean simuladores económicos, plataformas de inversión virtual, hojas de cálculo inteligentes y laboratorios digitales que permiten experimentar con datos y modelar situaciones reales, lo cual fortalece competencias analíticas y profesionales.

Constructivismo y metodologías activas con recursos digitales en Finanzas

Las metodologías activas basadas en tecnología potencian los principios constructivistas. Al usar herramientas digitales, el estudiante participa en experiencias prácticas que promueven la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas (Tejeda Marroquín et al., 2022) . Esto se alinea directamente a la enseñanza de asignaturas

financieras, donde la aplicación del conocimiento teórico a contextos reales resulta indispensable.

Entre las estrategias más adecuadas para el aprendizaje financiero se encuentran:

- **Simulación de mercados bursátiles:** modelación de inversión y riesgo.
- **Análisis de escenarios con software especializado.**
- **Gamificación financiera,** para mejorar la motivación y la participación.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)** con casos reales.
- **Trabajo colaborativo en entornos virtuales.**

Estas experiencias convierten al estudiante en protagonista del aprendizaje, desarrollando pensamiento crítico, competencia digital y habilidades financieras alineadas a las demandas del mercado laboral.

Rol del docente en la era digital desde el enfoque constructivista

El modelo constructivista demanda que el docente universitario adquiera competencias pedagógicas y tecnológicas, siendo capaz de integrar herramientas digitales en su práctica para generar aprendizajes significativos (Martí et al., 2020). Su función se centra en acompañar al estudiante, diseñar experiencias motivadoras y contextualizadas, y orientar la reflexión a partir del uso adecuado de la información disponible en entornos digitales (Tünnermann, 2019).

En el ámbito de Finanzas, el docente facilita la comprensión de fenómenos económicos complejos mediante el uso de datos reales, análisis de tendencias y proyecciones digitales, permitiendo que el estudiante se acerque a situaciones profesionales auténticas.

El constructivismo se consolida como un marco teórico idóneo para el uso de recursos digitales interactivos en la Educación Superior, especialmente en carreras vinculadas al ámbito financiero. Este enfoque potencia la autonomía, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento mediante metodologías activas sustentadas en tecnología. La era digital no solo redefine el rol del docente y del estudiante, sino que impulsa nuevos escenarios para la construcción de saberes significativos, asegurando una formación competente para enfrentar los desafíos de la profesión financiera en el siglo XXI.

2.1.4.2. La Teoría de la Conectividad en la educación superior

En la actualidad, la educación superior se desenvuelve en un contexto profundamente marcado por la transformación tecnológica. La expansión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha generado un cambio sustancial en las formas de enseñar y aprender, impulsando el tránsito hacia metodologías activas, dinámicas y participativas. Dentro de este panorama, la teoría del conectivismo o de la conectividad se erige como una propuesta epistemológica y pedagógica que da sentido a los nuevos modos de construcción del conocimiento en red. Según Toro Dupouy (2024), esta teoría, desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, responde a la necesidad de comprender cómo las personas aprenden en una era caracterizada por la interconexión, el flujo constante de información y la digitalización del conocimiento.

El conectivismo parte de la premisa de que el aprendizaje no se limita al individuo, sino que se distribuye a través de una red de conexiones entre personas, sistemas tecnológicos y fuentes de información. En este sentido, el conocimiento se concibe como un proceso dinámico, cambiante y colectivo, en el que los sujetos interactúan con diversos nodos —plataformas, comunidades digitales, bases de datos o redes sociales— para construir significado. Este paradigma rompe con los enfoques tradicionales basados en la memorización o la transmisión unidireccional del saber, proponiendo en su lugar un modelo donde la interactividad y la colaboración se convierten en los pilares del aprendizaje significativo (Toro Dupouy, 2024).

Durante la pandemia de la COVID-19, esta perspectiva teórica adquirió un protagonismo especial en la educación superior. Las universidades de todo el mundo debieron recurrir a la enseñanza virtual para garantizar la continuidad del proceso educativo. Chanto Espinoza y Loáiciga Gutiérrez (2022) destacaron que la crisis sanitaria obligó a replantear las estrategias pedagógicas y a depender de la conectividad como elemento central del aprendizaje. La virtualidad impuso nuevos desafíos, entre ellos la brecha digital, la desigualdad en el acceso a dispositivos y la calidad del servicio de Internet. Sin embargo, también abrió la posibilidad de consolidar redes de aprendizaje colaborativas, donde estudiantes y docentes pudieron mantener la comunicación, compartir información y generar conocimiento de manera conjunta a través de las TIC.

Desde la óptica conectivista, la conectividad se convierte en el eje articulador de la educación digital. No se trata únicamente de disponer de acceso a Internet, sino de construir

una red de relaciones cognitivas, sociales y tecnológicas que posibiliten el aprendizaje continuo. Toro Dupouy (2024) señala que el conocimiento reside tanto en los individuos como en las conexiones que estos establecen, lo que implica que aprender es, en esencia, crear, mantener y actualizar redes. En consecuencia, la educación superior debe promover entornos que faciliten el desarrollo de competencias digitales, el pensamiento crítico y la capacidad para gestionar información de múltiples fuentes.

En las universidades, el conectivismo ofrece un marco idóneo para comprender cómo los estudiantes aprenden en la era digital. Plataformas como Moodle, Teams, Google Classroom o Zoom se convirtieron durante la pandemia en espacios de interacción que reflejaron la naturaleza conectiva del conocimiento. Chanto Espinoza y Loáiciga Gutiérrez (2022) observaron que los universitarios costarricenses, pese a las dificultades de conectividad, lograron adaptarse a las clases virtuales mediante el uso de dispositivos móviles y redes sociales como WhatsApp, que actuaron como canales de apoyo para la mediación pedagógica. En este sentido, el aprendizaje no se limitó al aula virtual formal, sino que se extendió a espacios digitales informales, donde los estudiantes compartieron recursos, experiencias y estrategias para superar los obstáculos tecnológicos.

La teoría del conectivismo también plantea que la diversidad de opiniones fortalece el aprendizaje. Toro Dupouy (2024) enfatiza que, al participar en redes amplias y heterogéneas, los estudiantes pueden contrastar puntos de vista, validar información y desarrollar una comprensión más compleja de los fenómenos. Este principio resulta especialmente relevante en la educación universitaria, donde la formación integral requiere confrontar diferentes perspectivas académicas, sociales y culturales. Por tanto, los entornos digitales deben fomentar la participación activa y la colaboración, elementos que son coherentes con las metodologías activas utilizadas en la enseñanza contemporánea de las finanzas y otras disciplinas.

Asimismo, la teoría de la conectividad reconoce que el conocimiento en la era digital es transitorio y evoluciona con rapidez. Los estudiantes deben aprender a aprender, es decir, adquirir la habilidad de identificar fuentes confiables, discernir entre información relevante y obsoleta, y actualizar constantemente su red de saberes. Según Toro Dupouy (2024), esta “moneda del conocimiento” exige que los procesos educativos promuevan la flexibilidad, la adaptación al cambio y la actualización permanente. En el ámbito universitario, ello se

traduce en el fomento del aprendizaje autónomo y del pensamiento reflexivo, competencias indispensables para el desarrollo profesional en contextos dinámicos.

Por otra parte, Chanto Espinoza y Loáiciga Gutiérrez (2022) evidenciaron que la pandemia desnudó las desigualdades estructurales existentes en el acceso a la tecnología, revelando que la conectividad es, además de un recurso pedagógico, un derecho humano fundamental. En este contexto, la teoría del conectivismo cobra una dimensión ética y social, al promover la inclusión digital como condición necesaria para garantizar la equidad educativa. Los autores sostienen que las universidades deben asumir un papel protagónico en la reducción de la brecha digital, mediante políticas de apoyo tecnológico, formación en competencias digitales y convenios con proveedores de servicios que mejoren la conectividad de los estudiantes.

El aprendizaje en red, característico del conectivismo, también redefine el rol del docente. Este deja de ser un transmisor de conocimiento para convertirse en un mediador y facilitador de conexiones. Su tarea consiste en guiar al estudiante en la gestión de la información, promover la participación en comunidades virtuales y facilitar la creación de redes de aprendizaje colaborativas. Como señala Toro Dupouy (2024), el docente en la era digital debe dominar las herramientas tecnológicas y comprender la lógica de los entornos digitales para poder integrar la tecnología de manera significativa en sus estrategias pedagógicas. En este sentido, la educación superior tiene el reto de capacitar continuamente a su personal académico para garantizar una enseñanza adaptada a las demandas de la sociedad digital.

En la práctica educativa, el conectivismo se manifiesta en múltiples formas. Los cursos masivos abiertos en línea (MOOC), por ejemplo, son una expresión concreta de esta teoría, al permitir que miles de personas de diferentes lugares del mundo se conecten para aprender en comunidad. Estas plataformas, al igual que los entornos de aprendizaje virtual utilizados en las universidades, demuestran que el aprendizaje se expande más allá del aula física, consolidando una red global de conocimiento. En este contexto, los recursos digitales interactivos, como simuladores financieros, herramientas de análisis en línea y laboratorios virtuales, representan una aplicación directa de los principios conectivistas, al promover la participación activa, la experimentación y la colaboración entre estudiantes.

Por último, la teoría de la conectividad se alinea con la visión del aprendizaje a lo largo de la vida (*lifelong learning*), donde el proceso educativo no se limita a una etapa específica, sino que se prolonga a lo largo de toda la trayectoria profesional. Toro Dupouy (2024) destaca que, en el mundo laboral contemporáneo, la actualización constante es esencial para mantener la competitividad, por lo que el aprendizaje debe concebirse como un proceso continuo de expansión y renovación de la red de conocimientos. La educación superior, por tanto, debe formar profesionales capaces de aprender de manera autónoma, adaptarse a los cambios tecnológicos y participar activamente en comunidades globales de práctica.

Asimismo, la teoría del conectivismo o de la conectividad ofrece una base conceptual sólida para comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital. Su énfasis en las redes, la diversidad de opiniones y la centralidad de la tecnología permite reconfigurar los modelos educativos tradicionales hacia esquemas más dinámicos, inclusivos y participativos. La investigación de Chanto Espinoza y Loáiciga Gutiérrez (2022) demuestra que la conectividad es una condición indispensable para garantizar la continuidad y calidad del aprendizaje en la educación superior, mientras que los postulados de Toro Dupouy (2024) evidencian que el conectivismo brinda el marco teórico adecuado para afrontar los desafíos del conocimiento en red. En consecuencia, la educación universitaria del siglo XXI debe asumir la conectividad no solo como una herramienta tecnológica, sino como una filosofía pedagógica orientada al desarrollo integral, la equidad y la innovación educativa.

La teoría de la conectividad también sustenta la dimensión autónoma y continua del aprendizaje que la investigación promueve. En el ámbito de la educación superior, los estudiantes deben aprender a gestionar su propio conocimiento y a mantener una actitud de actualización constante frente a los cambios tecnológicos y económicos. En este marco, el conectivismo refuerza la idea de que el aprendizaje no termina en el aula ni en la obtención de un título, sino que se prolonga a lo largo de la vida profesional. El uso de recursos digitales permite que los estudiantes de finanzas se mantengan conectados a comunidades académicas y redes profesionales, accediendo a nuevos conocimientos y tendencias que amplían su competencia técnica y su empleabilidad.

Asimismo, la teoría de la conectividad contribuye a explicar la pertinencia de las metodologías activas aplicadas en la enseñanza de las finanzas. Estas metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, el estudio de casos o el aprendizaje colaborativo se fortalecen al integrarse con recursos digitales que fomentan la participación y la experimentación. Desde una mirada conectivista, la actividad del estudiante en entornos digitales no es pasiva, sino que implica un proceso de exploración, descubrimiento y construcción conjunta del conocimiento. Por ello, los recursos digitales interactivos actúan como catalizadores de las metodologías activas, permitiendo que los estudiantes asuman un rol protagónico en su aprendizaje y desarrollen competencias profesionales de forma práctica.

Finalmente, el conectivismo ofrece una base teórica sólida para comprender el papel de la conectividad como factor de equidad educativa. Tal como señalan Chanto Espinoza y Gutiérrez (2022), la pandemia evidenció que la conectividad es una condición indispensable para la participación plena en los procesos formativos. En este sentido, la investigación sobre recursos digitales interactivos busca no solo mejorar la calidad de la enseñanza de las finanzas, sino también garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación o situación socioeconómica, puedan acceder a los beneficios de la educación digital. Incorporar la perspectiva conectivista implica reconocer la conectividad como un derecho educativo y como una vía para democratizar el conocimiento financiero en la universidad.

En síntesis, la teoría de la conectividad sustenta la investigación al ofrecer un marco interpretativo que explica cómo los recursos digitales interactivos se convierten en mediadores del aprendizaje en red, promueven la participación activa, fomentan la autonomía y consolidan la actualización permanente del conocimiento financiero. A través de este enfoque, el proyecto de investigación contribuye a fortalecer la innovación pedagógica en la educación superior, alineándose con las exigencias de la sociedad digital y con la formación de profesionales capaces de desenvolverse en entornos tecnológicos, interconectados y en constante transformación.

2.1.4.3. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) constituye una metodología activa que sitúa al estudiante en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la construcción de su propio conocimiento a partir de la resolución de situaciones reales y complejas. Según Coronel Tello et al., (2023), el ABP se presenta como un enfoque pedagógico multididáctico que fomenta la autonomía, la reflexión, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo en el contexto de la educación superior. Esta metodología parte del principio de que los estudiantes aprenden de manera más significativa cuando se enfrentan a problemas que simulan la realidad profesional, desarrollando habilidades analíticas y cognitivas que trascienden la simple memorización de contenidos.

En la actualidad, la educación superior requiere formar profesionales capaces de analizar, investigar y resolver problemas en contextos inciertos y cambiantes. Como sostienen Coronel Tello et al. (2023), las universidades deben superar los modelos tradicionales centrados en la exposición de contenidos para adoptar estrategias que fortalezcan el pensamiento crítico y la inteligencia colectiva. En este marco, el ABP se consolida como una metodología idónea para el desarrollo de competencias en los futuros contadores y financieros, al promover el análisis de casos reales y la búsqueda autónoma de soluciones basadas en información verificable.

De acuerdo con los resultados del estudio bibliográfico de Coronel Tello et al. (2023), el ABP se aplica exitosamente en diversas áreas del conocimiento, como las ciencias empresariales, la medicina, la ingeniería y las ciencias sociales, evidenciando su versatilidad y efectividad. Entre las principales ventajas del ABP, los autores destacan su capacidad para mejorar el rendimiento académico, fortalecer la comprensión conceptual y promover el aprendizaje significativo. Además, esta metodología estimula la motivación, la autonomía y la responsabilidad del estudiante, consolidando su papel como protagonista activo del aprendizaje (Gil-Galván et al., 2021, citado en Coronel Tello et al., 2023).

En el contexto de la enseñanza universitaria, el ABP se alinea con los objetivos de las metodologías activas, que buscan transformar al docente en un facilitador del aprendizaje. En lugar de transmitir información de forma unidireccional, el profesor actúa como guía que orienta la reflexión, la investigación y el trabajo en equipo. Coronel Tello et al. (2023) afirman que el rol docente en el ABP exige liderazgo pedagógico, flexibilidad y la capacidad de diseñar situaciones problemáticas que estimulen la creatividad y la

investigación del estudiante. De esta forma, el aula universitaria se convierte en un espacio de experimentación, análisis y aprendizaje compartido.

Esta teoría sustenta de manera directa el tema de investigación titulado “Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca”. En este proyecto, la incorporación de recursos digitales como simuladores financieros, plataformas virtuales de análisis de inversiones, hojas de cálculo dinámicas y laboratorios de práctica contable responde al principio fundamental del ABP: aprender haciendo y resolviendo problemas reales. A través de estos entornos digitales, los estudiantes pueden enfrentarse a situaciones financieras auténticas, como la evaluación de proyectos de inversión, la interpretación de estados financieros o la toma de decisiones en contextos de incertidumbre.

En este sentido, la aplicación del ABP en la enseñanza de las finanzas permite integrar la teoría con la práctica, favoreciendo un aprendizaje contextualizado y funcional. Tal como señalan Coronel Tello et al. (2023), los problemas deben ser reales, complejos y retadores, de modo que los estudiantes se vean motivados a indagar, debatir y proponer soluciones fundamentadas. La investigación encuentra sustento en esta metodología, ya que los recursos digitales interactivos actúan como mediadores del aprendizaje, facilitando la experimentación, el análisis de datos y la simulación de escenarios financieros. Esto refuerza la autonomía del estudiante y le permite construir conocimiento a partir de la experiencia, un principio esencial del ABP.

Asimismo, el ABP fomenta el trabajo colaborativo, una competencia clave en el ámbito financiero, donde las decisiones suelen tomarse de manera colegiada y requieren el intercambio de perspectivas. En concordancia con Coronel Tello et al. (2023), esta metodología promueve tanto el trabajo autónomo como el cooperativo, permitiendo que los estudiantes asuman responsabilidades compartidas en la búsqueda de soluciones. En el marco de las asignaturas de finanzas, esta colaboración puede materializarse en el análisis conjunto de casos financieros, la elaboración de informes grupales o la utilización colaborativa de herramientas digitales para el cálculo y la interpretación de resultados.

Por otra parte, el ABP contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, competencias indispensables en la formación del contador y del profesional financiero.

Según Núñez et al. (2017, citados en Coronel Tello et al., 2023), esta metodología estimula la capacidad de análisis, la deducción, la inferencia y la evaluación, habilidades que resultan esenciales para interpretar información económica y tomar decisiones estratégicas en contextos empresariales. Los recursos digitales interactivos potencian esta dimensión cognitiva, ya que permiten la simulación de escenarios y el análisis comparativo de resultados en tiempo real, favoreciendo la toma de decisiones informadas.

Además, el ABP promueve la motivación intrínseca del estudiante al vincular el aprendizaje con la resolución de problemas significativos y contextualizados. Coronel Tello et al. (2023) destacan que el problema actúa como un estímulo que despierta el interés genuino por aprender, incrementando el compromiso del estudiante con su formación. En el ámbito financiero, esta motivación se refuerza mediante el uso de herramientas tecnológicas que replican situaciones del mercado y permiten aplicar los conocimientos teóricos en contextos prácticos, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia activa y dinámica.

La investigación también se ve respaldada por el principio del ABP que promueve la formación integral del estudiante universitario. Al enfrentarse a problemas complejos, los estudiantes no solo desarrollan competencias técnicas y metodológicas, sino también personales y participativas, como la comunicación efectiva, la empatía y la tolerancia ante la diversidad de opiniones (Coronel Tello et al., 2023). En el campo de las finanzas, estas habilidades son cruciales, ya que los profesionales deben interactuar con equipos multidisciplinarios y tomar decisiones éticas basadas en el análisis responsable de la información.

Finalmente, el ABP refuerza la idea de que el conocimiento debe tener una proyección social, al formar profesionales capaces de aplicar sus aprendizajes en beneficio de su entorno. Tal como sostienen Coronel Tello et al. (2023), esta metodología permite a los estudiantes participar en proyectos orientados a resolver problemas reales de la comunidad, fortaleciendo la vinculación entre universidad y sociedad. En la enseñanza de las finanzas, esta orientación se refleja en la capacidad del futuro contador público o analista financiero para diseñar soluciones innovadoras ante desafíos económicos locales o nacionales, contribuyendo al desarrollo sostenible y al bienestar colectivo.

En conclusión, el Aprendizaje Basado en Problemas constituye una teoría y metodología activa que sustenta plenamente la investigación sobre el uso de recursos digitales interactivos en la enseñanza de las finanzas. Su énfasis en el aprendizaje autónomo, colaborativo, reflexivo y contextualizado se alinea con los objetivos de la educación superior moderna y con la necesidad de formar profesionales competentes, críticos y capaces de adaptarse a los cambios tecnológicos. En este sentido, el ABP no solo respalda teóricamente el estudio, sino que le otorga un marco metodológico coherente con las exigencias de la era digital y con el propósito de mejorar la enseñanza-aprendizaje en las ciencias económicas y financieras.

2.1.4.4. La Teoría del Aprendizaje Colaborativo

La educación superior contemporánea se caracteriza por un profundo proceso de transformación impulsado por la digitalización del conocimiento y la incorporación de metodologías activas basadas en la interacción, la cooperación y la autonomía del estudiante. En este contexto, la teoría del aprendizaje colaborativo se consolida como un pilar esencial para comprender los nuevos modelos pedagógicos que emergen en la era digital, donde los recursos tecnológicos e interactivos se integran como mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con Salas-Flores, Rojas, Pinedo y Vega (2024), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han optimizado la educación universitaria, fomentando espacios dinámicos que favorecen el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, pilares del aprendizaje colaborativo.

Fundamentos conceptuales del aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo se sustenta en las teorías constructivistas y socioculturales del aprendizaje, las cuales consideran que el conocimiento se construye de manera conjunta a través de la interacción entre los individuos (Vygotsky, 1978, citado por Reyes, 2022). En este enfoque, el estudiante deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un agente activo en la construcción de significados, mientras que el docente asume un rol de mediador y facilitador del proceso de aprendizaje. Así, la colaboración promueve el desarrollo de competencias comunicativas, sociales y cognitivas, esenciales para el desempeño académico y profesional (García & Gaviria, 2021).

Diversos autores coinciden en que el aprendizaje colaborativo implica interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual y grupal, y habilidades interpersonales (Palacios-Núñez et al., 2022). Estas dimensiones permiten que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo, resolver problemas de forma colectiva y desarrollar pensamiento crítico, creatividad y liderazgo. En la educación superior, estas competencias se potencian mediante la incorporación de recursos digitales interactivos, que amplían las posibilidades de colaboración sincrónica y asincrónica, incluso en entornos virtuales.

El aprendizaje colaborativo en la era digital

En la era digital, la teoría del aprendizaje colaborativo adquiere una relevancia renovada, ya que las TIC actúan como herramientas mediadoras que facilitan la interacción, la comunicación y la cooperación entre los estudiantes, independientemente de las barreras espaciales o temporales. Según Andrade et al., (2023), los entornos virtuales educativos promueven experiencias dinámicas que estimulan el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje y con el de sus pares. Esta dinámica fomenta la participación activa, la responsabilidad compartida y la construcción conjunta de conocimiento.

De acuerdo con Acosta et al., (2021), los métodos tradicionales de enseñanza resultan insuficientes frente a las exigencias del mundo globalizado, por lo que se requiere integrar las TIC para fortalecer competencias como el liderazgo, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. En esa misma línea, Salas Flores et al. (2024) sostienen que el aprendizaje colaborativo apoyado en herramientas digitales favorece la motivación, la creatividad y el sentido de pertenencia de los estudiantes dentro del proceso formativo.

En consecuencia, la era digital no transforma únicamente los medios de enseñanza, sino también las dinámicas cognitivas y sociales del aprendizaje. Plataformas como Moodle, Google Drive, Edmodo o Miro permiten la co-construcción del conocimiento y la retroalimentación constante, generando espacios donde los estudiantes no solo adquieren información, sino que aprenden a compartirla, analizarla y aplicarla colectivamente (Flores & Hernández, 2021).

Las TIC como mediadoras del aprendizaje colaborativo

El papel de las TIC en la educación superior ha evolucionado de ser meros instrumentos de apoyo a constituirse en entornos cognitivos que configuran nuevas formas de aprender. Fernández (2021) destaca que las tecnologías educativas facilitan la interacción y la resolución de problemas, promoviendo la autonomía del estudiante y la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque coincide con Padilla et al., (2022), quienes señalan que los recursos tecnológicos —como simuladores, cuestionarios interactivos y juegos educativos incrementan la participación y el compromiso en actividades colaborativas.

La investigación de Salas Flores et al. (2024) evidencia que el uso de herramientas digitales como Quizizz, Kahoot, WebQuest, Miro o Flipped Classroom potencia la cooperación y la comunicación, dos dimensiones fundamentales del aprendizaje colaborativo. Estas plataformas permiten que los estudiantes trabajen en conjunto, resuelvan problemas, intercambien ideas y retroalimenten sus resultados en tiempo real. Asimismo, la inclusión de redes sociales académicas como Facebook o WhatsApp se ha convertido en un recurso complementario para la organización y gestión del trabajo grupal (Montenegro, 2020).

Por su parte, Blázquez y Marín (2021) destacan que las TIC estimulan la creatividad, la integración y la confianza entre los participantes, contribuyendo a la formación de comunidades de aprendizaje en línea. Dichas comunidades favorecen la interacción horizontal, el liderazgo distribuido y la corresponsabilidad en la consecución de los objetivos grupales. Esto implica un cambio de paradigma, donde el conocimiento se genera de manera colaborativa y no jerárquica, fortaleciendo las competencias digitales de los estudiantes universitarios (Paniagua, 2023).

Dimensiones del aprendizaje colaborativo en entornos digitales

La teoría del aprendizaje colaborativo en la era digital integra diversas dimensiones que se articulan con las competencias del siglo XXI. Según Salas Flores et al. (2024), las más representativas son: interacción, comunicación, toma de decisiones, liderazgo y responsabilidad compartida. La interacción promueve la empatía, el respeto y la participación activa, mientras que la comunicación fomenta el intercambio de ideas, la negociación y la resolución conjunta de conflictos (Guerrero & Martínez, 2022).

La toma de decisiones colaborativa, por su parte, fortalece la autonomía y el compromiso, elementos esenciales en la educación superior (Apolinario, 2023). Estas dimensiones se interrelacionan en un entorno donde el uso de tecnologías facilita la gestión del conocimiento, la planificación de tareas y la evaluación compartida. Así, la cultura digital universitaria demanda nuevas formas de colaboración mediadas por plataformas que permitan el seguimiento, la autorregulación y la evaluación continua del aprendizaje (Reyes, 2022).

El rol del docente y del estudiante en la colaboración digital

La incorporación del aprendizaje colaborativo mediado por TIC exige redefinir los roles tradicionales del docente y del estudiante. El docente se convierte en un facilitador del conocimiento, encargado de diseñar experiencias de aprendizaje que promuevan la interacción y la cooperación (Hernández Sellés, 2021). Esto implica no solo competencias pedagógicas, sino también competencias tecnológicas y digitales que le permitan seleccionar y utilizar adecuadamente los recursos interactivos (Paniagua, 2023).

Por otro lado, el estudiante asume un papel más activo, basado en la autorregulación, la corresponsabilidad y la participación crítica. Según Flores, Garay y Hernández (2020), el aprendizaje colaborativo potencia la autonomía del estudiante al involucrarlo en la toma de decisiones, la gestión del tiempo y la evaluación entre pares. Esta participación fomenta la autoeficacia, la empatía y la construcción colectiva de saberes, esenciales para la formación integral en la educación superior.

La teoría del aprendizaje colaborativo, en el contexto de la educación superior digital, se configura como un modelo pedagógico que promueve el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la construcción compartida del conocimiento. Las TIC y los recursos digitales interactivos no solo amplían las posibilidades de colaboración, sino que también transforman las prácticas pedagógicas, fortaleciendo la motivación, la creatividad y la autonomía del estudiante.

El aprendizaje colaborativo digital se erige, por tanto, como una respuesta educativa a los desafíos de la sociedad del conocimiento, donde el trabajo cooperativo, la interactividad y el uso estratégico de la tecnología resultan esenciales para el desarrollo de competencias profesionales y sociales. Este enfoque promueve una educación superior más inclusiva,

participativa e innovadora, orientada a formar ciudadanos críticos capaces de aprender, desaprender y reaprender colectivamente.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. Recursos digitales interactivos

Los recursos digitales interactivos constituyen una de las transformaciones más significativas en el ámbito educativo contemporáneo. Estos recursos pueden definirse como herramientas tecnológicas diseñadas para favorecer la participación activa del estudiante mediante la interacción con contenidos digitales, promoviendo la experimentación, la simulación, la retroalimentación inmediata y la construcción colaborativa del conocimiento (Martín et al., 2022). Su propósito no es solo transmitir información, sino generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y personalizadas, que estimulen el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía intelectual.

En el marco de la Educación 4.0, los recursos digitales interactivos adquieren un papel protagónico como instrumentos de innovación pedagógica. Ramírez Castillo et al. (2025) sostienen que la Educación 4.0, asociada con la cuarta revolución industrial, implica la integración de tecnologías digitales avanzadas como la realidad aumentada, los entornos gamificados, los laboratorios virtuales y la inteligencia artificial, las cuales favorecen el aprendizaje colaborativo y significativo. Estas herramientas permiten al estudiante construir su propio aprendizaje a través de la práctica, la simulación y la resolución de problemas reales, transformando así el rol del docente en un mediador del conocimiento.

La evolución de la enseñanza hacia entornos digitales ha demandado nuevas formas de aprendizaje donde la interactividad, la conectividad y la adaptabilidad son elementos esenciales. García et al. (2021) destacan que los recursos digitales no solo proporcionan contenidos multimedia, sino que también se configuran como entornos de aprendizaje flexibles, capaces de adaptarse al ritmo, las necesidades y los estilos de cada estudiante. Por ello, los recursos digitales interactivos son hoy pilares en el diseño de experiencias pedagógicas orientadas al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y digitales.

Recursos digitales para la enseñanza universitaria

El uso de recursos digitales interactivos en la educación universitaria ha adquirido una relevancia creciente, especialmente a raíz de la expansión de la educación virtual y semipresencial. Montesinos Murillo et al. (2024), en su estudio realizado en la Universidad Andina del Cusco, evidenciaron que más del 95% de los estudiantes de Contabilidad y Economía utilizan recursos digitales como presentaciones, videos tutoriales, lecturas en formato PDF y plataformas de comunicación como Google Meet y WhatsApp. Estos recursos no solo facilitan la transmisión de información, sino que generan entornos de aprendizaje activos que fortalecen la comprensión conceptual y fomentan la colaboración entre pares.

Los autores clasifican los recursos digitales en informativos, prácticos, comunicativos, y tutoriales o evaluativos.

- Los **recursos informativos** incluyen materiales de lectura, infografías y presentaciones que permiten acceder al conocimiento de manera estructurada.
- Los **recursos prácticos**, como Canva o Genially, facilitan la creación de organizadores visuales, mapas conceptuales y esquemas que promueven la consolidación del aprendizaje.
- Los **recursos comunicativos** —entre ellos videoconferencias y mensajería instantánea— favorecen la interacción y la retroalimentación inmediata.
- Finalmente, los **recursos tutoriales y evaluativos**, como cuestionarios en línea y simulaciones, refuerzan la autoevaluación y la autonomía del estudiante.

La investigación de Montesinos et al. (2024) demuestra que el uso de estos recursos contribuye al desarrollo de la competencia tecnológica, un elemento esencial en la formación universitaria del siglo XXI. Además, su estudio evidencia que los estudiantes perciben los recursos digitales como herramientas que incrementan la motivación y la participación, en tanto que ofrecen formas diversas de interactuar con el contenido y con sus docentes.

Por su parte, Ramírez Castillo et al. (2025) subrayan que los recursos digitales interactivos en la educación universitaria deben considerarse como agentes de transformación curricular, capaces de impulsar la innovación pedagógica y la personalización del aprendizaje. Estos recursos se alinean con metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y el aprendizaje híbrido, donde la tecnología sirve de medio para contextualizar los conocimientos y promover la resolución autónoma de problemas. Así, el entorno digital universitario se convierte en un espacio de experimentación, colaboración y pensamiento crítico.

Recursos digitales para la enseñanza de las Finanzas

En el campo de la educación financiera, los recursos digitales interactivos desempeñan un papel crucial para facilitar la comprensión de conceptos complejos y la aplicación práctica de los conocimientos. Núñez Rueda et al. (2022) desarrollaron un modelo de contenidos digitales destinado a fortalecer la educación económica y financiera de los estudiantes de educación media, que incluye cartillas didácticas y un videojuego educativo denominado *FINATIC: una ciudad sostenible*. Este videojuego, diseñado bajo los principios de la Investigación Basada en Diseño, combina elementos de gamificación, dilemas financieros y retroalimentación formativa, permitiendo que los estudiantes aprendan a tomar decisiones responsables sobre ahorro, inversión y endeudamiento.

Los resultados del estudio demostraron que el uso de videojuegos y contenidos digitales incrementa la motivación, mejora la comprensión conceptual y favorece el desarrollo de competencias financieras. Los estudiantes no solo aprenden definiciones teóricas, sino que experimentan las consecuencias de sus decisiones dentro de entornos simulados, lo cual fortalece el pensamiento crítico y la argumentación (Núñez Rueda et al., 2022). Este enfoque puede trasladarse a la enseñanza universitaria de las Finanzas, donde los recursos digitales pueden adoptar distintas modalidades:

1. **Simuladores financieros:** permiten reproducir entornos de inversión, presupuestación o manejo de portafolios, posibilitando la toma de decisiones con base en datos reales o simulados. Estos recursos ayudan a que los estudiantes

comprendan los efectos de variables económicas como la inflación, el riesgo o la rentabilidad.

2. **Plataformas de análisis de datos y hojas de cálculo interactivas**, como Excel avanzado o Power BI, que promueven el análisis cuantitativo y la interpretación de resultados financieros.
3. **Laboratorios virtuales** para la experimentación económica y contable, donde el estudiante puede ejecutar operaciones simuladas y observar el impacto en estados financieros.
4. **Entornos gamificados** que utilizan la competencia y la recompensa simbólica como incentivos para el aprendizaje.
5. **Recursos audiovisuales y tutoriales**, que explican paso a paso conceptos o ejercicios financieros, facilitando la comprensión autónoma.
6. **Aplicaciones de realidad aumentada y realidad virtual**, que permiten recrear escenarios empresariales o bursátiles, donde el estudiante analiza contextos y toma decisiones.

El empleo de estos recursos contribuye a la formación integral del futuro profesional en Finanzas, pues desarrolla la capacidad analítica, el pensamiento estratégico y la gestión del riesgo. Según Ramírez Castillo et al. (2025), la interactividad y la simulación son factores determinantes para un aprendizaje financiero significativo, al conectar la teoría con la práctica mediante experiencias cercanas a la realidad profesional.

Además, estos recursos fortalecen competencias transversales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas, que son esenciales en el ámbito financiero y empresarial (Salinas et al., 2019). En consecuencia, los recursos digitales interactivos no solo facilitan el aprendizaje técnico, sino que promueven el desarrollo de habilidades blandas fundamentales para el desempeño laboral.

Innovación pedagógica y metodologías activas en el uso de recursos digitales

La incorporación de los recursos digitales interactivos supone un cambio de paradigma hacia una enseñanza centrada en el estudiante y basada en metodologías activas. Según

Sánchez et al. (2020), la innovación pedagógica implica diseñar experiencias de aprendizaje dinámicas e interactivas que fomenten la autonomía y la creatividad. Estas metodologías priorizan el *aprender haciendo*, la colaboración y la reflexión crítica, principios que se ven potenciados por la tecnología.

Entre las metodologías activas más relevantes en el contexto digital se destacan:

- El aula invertida, donde el estudiante accede a los contenidos teóricos mediante videos o plataformas antes de la clase presencial, reservando el tiempo del aula para la aplicación práctica y la discusión.
- El aprendizaje basado en proyectos y problemas (ABP), que propone la resolución de casos reales con apoyo de herramientas digitales.
- El aprendizaje adaptativo mediado por tecnología, que utiliza inteligencia artificial para ajustar el contenido a las necesidades individuales (Jiménez et al., 2025).
- El aprendizaje híbrido, que combina experiencias presenciales y virtuales para promover la flexibilidad y la autonomía (Acuña, 2022).

Estas metodologías, sustentadas en recursos digitales, potencian la motivación intrínseca del estudiante y fortalecen su pensamiento crítico y reflexivo. En el ámbito financiero, su aplicación permite analizar casos reales de empresas, interpretar indicadores económicos o diseñar estrategias de inversión utilizando plataformas interactivas. Así, la innovación pedagógica se convierte en un eje transversal para la mejora continua de la enseñanza universitaria.

Retos y perspectivas futuras

A pesar de los avances logrados, la implementación de recursos digitales interactivos enfrenta desafíos considerables. Ramírez Castillo et al. (2025) advierten que la brecha digital, la falta de infraestructura tecnológica y la escasa formación docente son obstáculos recurrentes que limitan el aprovechamiento de estas herramientas. Tondeur et al. (2019) y Rodríguez et al. (2021) añaden que la desigualdad en el acceso a dispositivos y conectividad perpetúa la exclusión educativa y dificulta la equidad en los entornos de aprendizaje.

Superar estos desafíos requiere políticas institucionales y educativas que promuevan la inversión en tecnología, la capacitación docente y la integración curricular de los recursos digitales (Pérez et al., 2022). Del mismo modo, se necesita fomentar una cultura de innovación que valore la experimentación y la adaptación al cambio, elementos fundamentales en la era digital.

Las perspectivas futuras apuntan hacia la consolidación de entornos educativos inteligentes, donde la inteligencia artificial y la analítica de datos personalicen el aprendizaje (Rivas et al., 2024). Estas tecnologías permitirán monitorear el progreso del estudiante, ofrecer retroalimentación inmediata y diseñar rutas de aprendizaje flexibles. En el caso de las Finanzas, ello se traducirá en entornos virtuales capaces de simular contextos económicos globales, facilitando la formación de profesionales más preparados, críticos y éticos frente a los desafíos de la sociedad del conocimiento.

Esto demuestra que los recursos digitales interactivos se constituyen como el eje de la innovación pedagógica en la enseñanza universitaria y, particularmente, en la educación financiera. Su uso posibilita la transición de modelos tradicionales hacia experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y centradas en el estudiante. La combinación de simuladores, videojuegos, plataformas adaptativas y laboratorios virtuales permite que los futuros profesionales en Finanzas adquieran no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades analíticas y prácticas necesarias para su desempeño profesional.

El desafío actual consiste en garantizar la sostenibilidad y la equidad en el acceso a estos recursos, consolidando políticas educativas inclusivas y estrategias pedagógicas que promuevan su integración efectiva. Solo así la educación superior podrá aprovechar plenamente el potencial transformador de los recursos digitales interactivos para formar profesionales críticos, competentes y comprometidos con los retos del siglo XXI.

2.2.1.1 Características de los Recursos digitales

En la actualidad, los recursos digitales se han consolidado como herramientas esenciales en los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de la educación superior. Su incorporación ha permitido transformar los entornos educativos tradicionales en espacios

más interactivos, flexibles y participativos, favoreciendo la construcción significativa del conocimiento. De acuerdo con Velásquez (2023), los recursos digitales facilitan la comunicación, promueven la creatividad, la motivación, la expresión personal y el pensamiento crítico, contribuyendo al mejoramiento de la calidad educativa y al fortalecimiento del aprendizaje significativo.

Los recursos digitales se caracterizan, en primer lugar, por su naturaleza tecnológica, la cual posibilita la creación, almacenamiento, intercambio y utilización de información mediante plataformas digitales. Estos recursos incluyen desde materiales multimedia como videos, infografías, podcasts y presentaciones interactivas hasta entornos virtuales de aprendizaje, aplicaciones, simuladores y herramientas de colaboración en línea (Tapia, 2020). La interactividad es una de sus propiedades más relevantes, pues permite que el estudiante participe activamente en la construcción del conocimiento a través de la exploración y el diálogo con el contenido y con otros usuarios.

Asimismo, los recursos digitales se distinguen por su accesibilidad y adaptabilidad. Su diseño facilita el acceso a la información desde cualquier lugar y momento, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje autónomo y flexible. Según Mayorga (2020), estos recursos constituyen medios adaptables que fortalecen la enseñanza al permitir la personalización del aprendizaje y el acompañamiento docente en diferentes contextos. Esta flexibilidad tecnológica impulsa la equidad educativa, pues posibilita el acceso a recursos educativos incluso en entornos donde las condiciones presenciales son limitadas.

Otra característica esencial de los recursos digitales es su capacidad para fomentar la innovación pedagógica. Varguillas y Bravo (2020) destacan que las TIC no solo proporcionan herramientas y contenidos, sino que también generan entornos interactivos que estimulan la creatividad y la innovación educativa. De esta manera, los recursos digitales promueven nuevas formas de representación del conocimiento, la colaboración entre pares y la integración de metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo.

De acuerdo con Jurado (2020), los recursos digitales amplían las posibilidades del docente para diseñar estrategias de evaluación más dinámicas y participativas, potenciando su creatividad y la retroalimentación continua. Estas herramientas, al combinar elementos visuales, auditivos y kinestésicos, facilitan la comprensión de conceptos complejos y promueven un aprendizaje multisensorial que fortalece la memoria y la motivación estudiantil.

Por otra parte, Tapia (2020) señala que los recursos digitales contribuyen al aprendizaje significativo, ya que estimulan el pensamiento crítico, la autorregulación y la participación activa del estudiante. En este sentido, la combinación de recursos como blogs, wikis, foros, videoconferencias o redes sociales académicas crea un entorno donde el conocimiento se construye de manera colectiva, interactiva y contextualizada. Este tipo de experiencias, mediadas por la tecnología, fomentan competencias digitales y cognitivas indispensables en la educación superior actual.

Una característica adicional es la versatilidad funcional de los recursos digitales. Estos pueden desempeñar diferentes roles dentro del proceso educativo: informativo, comunicativo, evaluativo y de gestión. Según Velásquez et al. (2023), su valor radica en que permiten al docente adaptar estrategias pedagógicas de acuerdo con los objetivos del aprendizaje, integrando recursos como videos educativos, cuestionarios interactivos o entornos virtuales que promuevan la participación y la colaboración. Esta capacidad de integración convierte a los recursos digitales en elementos indispensables dentro de la educación moderna.

En síntesis, los recursos digitales se caracterizan por ser interactivos, accesibles, flexibles, innovadores y colaborativos, configurando entornos de aprendizaje más ricos y personalizados. Además, facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes, fortalecen el aprendizaje autónomo y favorecen la inclusión educativa. Como concluyen Velásquez et al. (2023), el uso adecuado de los recursos digitales eleva la calidad del proceso educativo y contribuye a la formación integral del estudiante universitario, preparándolo para los desafíos de la sociedad digital.

2.2.1.2 Elementos de los Recursos digitales

Los recursos digitales constituyen herramientas tecnológicas diseñadas para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de medios digitales. De acuerdo con Ramírez y Benítez (2024), estos recursos asisten tanto a docentes como a estudiantes en su labor académica, convirtiéndose en instrumentos esenciales dentro del ámbito educativo actual. Su integración ha generado una transformación significativa en la forma de enseñar y aprender, promoviendo metodologías activas que fomentan la autonomía, la creatividad y la colaboración en los estudiantes.

Los elementos que conforman los recursos digitales pueden clasificarse en distintos niveles según su propósito y función dentro del proceso educativo. Entre ellos se encuentran las plataformas virtuales de aprendizaje, los repositorios digitales, los buscadores de información, las redes sociales, los blogs, los foros, las mensajerías instantáneas y los gestores de referencias (Martínez et al., 2016; Roque et al., 2018; Cabrera, 2019). Cada uno de estos elementos cumple un papel específico que favorece la interacción, la comunicación y el acceso al conocimiento, convirtiéndose en aliados estratégicos del proceso formativo.

Las plataformas virtuales de aprendizaje permiten organizar y gestionar los contenidos académicos en entornos digitales, donde el docente puede planificar actividades, evaluaciones y materiales complementarios. Estas plataformas posibilitan un aprendizaje flexible y autónomo, adaptado al ritmo de cada estudiante (Lacasa, 2017). Por otro lado, los repositorios digitales funcionan como espacios de almacenamiento de materiales académicos, artículos científicos, tesis y documentos institucionales, facilitando el acceso abierto y permanente a la información (Roque et al., 2018).

Otro elemento importante son los buscadores de información, que permiten localizar contenidos relevantes y actualizados de manera rápida y precisa, contribuyendo al desarrollo de competencias informacionales y de pensamiento crítico (Casanovas, 2016). Asimismo, las redes sociales digitales y las mensajerías instantáneas han adquirido relevancia como herramientas de comunicación educativa, ya que promueven la interacción sincrónica y asincrónica entre los actores del proceso formativo (Cabrera,

2019). Estas herramientas favorecen la creación de comunidades de aprendizaje colaborativas y dinámicas.

Los blogs y foros virtuales representan espacios participativos donde los estudiantes pueden expresar sus ideas, debatir temas académicos y generar nuevo conocimiento a partir del intercambio de experiencias (De Pablos, 2018). Por su parte, los gestores de referencias bibliográficas son instrumentos que facilitan la organización y citación de fuentes académicas, fortaleciendo la competencia investigativa y la producción científica en los entornos universitarios (Cabezas, 2009).

De acuerdo con Fernández y González (2015), los recursos digitales también incorporan técnicas didácticas orientadas a la recuperación de información, la interacción multimedia, el pensamiento crítico y creativo, y la participación colaborativa. Estas estrategias permiten al docente desarrollar ambientes de aprendizaje más significativos, donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su formación. La utilización de materiales multimediales, como videos, simulaciones, infografías y presentaciones interactivas, promueve un aprendizaje visual y práctico que estimula la comprensión de conceptos complejos.

Entre los beneficios identificados en el uso de estos recursos se destacan la facilitación del proceso de enseñanza-aprendizaje, la creación de contenidos propios, la capacitación tecnológica del docente, y las mejoras en las áreas cognitiva, actitudinal y emocional del estudiante (Domínguez et al., 2022). Estos elementos no solo optimizan la calidad educativa, sino que también impulsan el desarrollo de competencias digitales, indispensables en la formación profesional actual.

Asimismo, Romero y Laferrière (2015) clasifican los niveles de uso pedagógico de las tecnologías en cinco categorías: consumo pasivo, consumo interactivo, creación de contenidos, co-creación de contenidos y co-creación participativa del conocimiento. Estos niveles reflejan la evolución del uso de los recursos digitales desde la simple recepción de información hasta la producción colaborativa de saberes, lo cual exige del docente una formación constante y una actitud reflexiva frente a las innovaciones tecnológicas.

Por otro lado, Ramírez y Benítez (2024) destacan que la implementación de los recursos digitales requiere superar las brechas de acceso y conectividad, además de promover un uso racional y crítico de las herramientas. El valor pedagógico de los recursos digitales radica no solo en su disponibilidad tecnológica, sino en la manera en que son integrados de forma planificada y contextualizada dentro de las estrategias didácticas.

En síntesis, los elementos de los recursos digitales abarcan tanto los componentes tecnológicos como las estrategias pedagógicas que los acompañan. Su correcta aplicación en la educación superior, especialmente en áreas como las finanzas, puede potenciar la comprensión de conceptos abstractos, fomentar el análisis de casos prácticos y promover un aprendizaje autónomo y significativo. De esta manera, los recursos digitales se consolidan como pilares fundamentales de las metodologías activas en la enseñanza universitaria contemporánea.

2.2.1.3 Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales

El desarrollo tecnológico ha transformado significativamente la educación, introduciendo nuevas metodologías y herramientas que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. En la actualidad, los recursos digitales y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en pilares fundamentales del ámbito académico, ya que facilitan el acceso al conocimiento, optimizan la comunicación entre los actores educativos y permiten nuevas formas de interacción y construcción del aprendizaje (Rodríguez Parrales et al., 2021).

Entre las principales ventajas de los recursos digitales se encuentra la mejora en las comunicaciones. Las tecnologías permiten la interacción inmediata entre docentes y estudiantes, sin importar el espacio o el tiempo, mediante plataformas virtuales, videoconferencias y redes sociales académicas. Esta conectividad ha generado entornos de aprendizaje más flexibles, accesibles y colaborativos, donde la educación puede desarrollarse tanto dentro como fuera del aula tradicional (Roldán, 2020).

Otra ventaja relevante es el acceso ilimitado a la información, gracias a la existencia de buscadores académicos, bibliotecas digitales y repositorios en línea que posibilitan la

consulta de materiales científicos y educativos de cualquier parte del mundo. Esta disponibilidad de información favorece la autonomía en el aprendizaje, pues los estudiantes pueden seleccionar, comparar y analizar fuentes diversas para construir conocimiento de manera crítica y reflexiva (Universidad Latina de Costa Rica, 2021).

Los recursos digitales también impulsan avances en la investigación y la ciencia, al proporcionar herramientas que permiten simular procesos, analizar datos y acceder a contenidos especializados. Esto ha contribuido al desarrollo de nuevas prácticas docentes centradas en el estudiante y basadas en el aprendizaje por descubrimiento, donde la tecnología actúa como mediadora del conocimiento (Serna, 2020).

Asimismo, el uso de TIC en el aula promueve la inclusión educativa, ya que las herramientas digitales pueden adaptarse a las necesidades de los estudiantes con discapacidades sensoriales, motoras o intelectuales. Estas tecnologías eliminan barreras y favorecen una atención más personalizada, lo que convierte al entorno digital en un espacio más equitativo y participativo (Arrieta Casasola, 2019). Del mismo modo, fomentan el aprendizaje autónomo, permitiendo que el estudiante asuma un rol activo en la construcción de su conocimiento mientras el docente actúa como guía o facilitador (Cevallos Salazar et al., 2020).

Sin embargo, junto con las ventajas, también emergen desventajas asociadas al uso inadecuado o excesivo de los recursos digitales. Una de las principales es el aislamiento social, producto del uso prolongado de redes sociales o plataformas digitales de entretenimiento, que puede disminuir la interacción personal y generar dependencia tecnológica (Roldán, 2020). A esto se suma la pérdida de memoria a corto plazo y la disminución de la atención, ya que los dispositivos asumen la función de almacenamiento y procesamiento de información que antes realizaba el propio individuo, afectando así las habilidades cognitivas (UNAD, 2019).

Otra desventaja importante es el sedentarismo, derivado del uso continuo de dispositivos electrónicos, lo que puede impactar negativamente en la salud física de los estudiantes (Roldán, 2020). Además, el acceso desigual a la tecnología representa una brecha digital

significativa, especialmente en comunidades con limitaciones económicas o falta de conectividad, impidiendo que todos los estudiantes puedan beneficiarse de los recursos tecnológicos en igualdad de condiciones (Rodríguez Parrales et al., 2021).

En el contexto educativo, también se observan efectos psicológicos y académicos negativos, como la distracción y el uso inadecuado de la información, que pueden conducir al plagio o a la dependencia de fuentes no verificadas. Por ello, se recomienda que tanto docentes como instituciones establezcan estrategias de control y formación en el uso ético y responsable de las tecnologías (Salazar, 2020).

En relación con el desempeño docente, Morales y Rivoir (2019) sostienen que el uso de recursos digitales requiere desarrollar la competencia digital docente, la cual implica la capacidad de integrar la tecnología de manera pedagógica, crítica y reflexiva. El educador del siglo XXI debe ser capaz de diseñar estrategias innovadoras, evaluar los procesos de aprendizaje apoyándose en las TIC y crear ambientes de aprendizaje digitales que promuevan la colaboración y la creatividad (Aguirre Águila, 2020).

A pesar de las desventajas señaladas, los beneficios superan las limitaciones cuando las herramientas digitales son utilizadas con criterios pedagógicos adecuados. Estas tecnologías fomentan la participación, la interacción y la co-creación de conocimiento, convirtiéndose en aliadas estratégicas para el aprendizaje activo. No obstante, su efectividad depende de la formación de los docentes, la infraestructura tecnológica disponible y el uso ético por parte de los estudiantes (Rodríguez Parrales et al., 2021).

En conclusión, los recursos digitales presentan un conjunto equilibrado de ventajas y desventajas que deben ser comprendidas y gestionadas de forma crítica. Mientras sus beneficios radican en la accesibilidad, la interacción, la inclusión y la autonomía, sus riesgos se relacionan con la dependencia tecnológica, el aislamiento social y la brecha digital. El reto para la educación superior consiste en aprovechar las potencialidades de estos recursos, minimizando sus efectos adversos mediante una adecuada alfabetización digital y una pedagogía centrada en el uso responsable de la tecnología.

2.2.1.4 Tipos de Recursos digitales

Los recursos digitales comprenden una amplia gama de materiales, herramientas y plataformas tecnológicas diseñadas para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con y Mendoza-Zambrano et al., (2024), estos recursos se caracterizan por estar codificados y almacenados en soportes digitales, como computadoras, servidores o plataformas en línea, y pueden incluir desde textos e imágenes hasta animaciones, simulaciones o sistemas interactivos. Su finalidad es ofrecer medios flexibles que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa del estudiante.

Según González (2020, citado en Cobeña-Napa et al., 2024), los tipos de recursos digitales se agrupan en tres categorías principales: plataformas digitales, contenidos digitales y herramientas para actividades. Estas tres dimensiones funcionan de manera complementaria para potenciar la enseñanza mediante la integración tecnológica.

Las plataformas digitales incluyen sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, Canvas, Blackboard o Sakai. Estas plataformas permiten organizar materiales didácticos, gestionar evaluaciones, realizar seguimiento del progreso de los estudiantes y fomentar el aprendizaje colaborativo. En el ámbito de la educación financiera, estas plataformas resultan especialmente útiles para diseñar entornos virtuales donde se desarrollen actividades como la simulación de inversiones, la resolución de casos contables y la elaboración de presupuestos, lo que facilita un aprendizaje práctico y contextualizado.

Los contenidos digitales abarcan materiales creados o adaptados en formato digital, tales como videos educativos, podcasts, infografías, artículos, e-books, simuladores o animaciones interactivas. Según García (2017), estos elementos incorporan sonido, imagen y movimiento, lo cual mejora la comprensión de los conceptos y despierta la motivación en los estudiantes. En el caso de las asignaturas de finanzas, los contenidos digitales pueden materializarse en videos explicativos sobre instrumentos financieros, tutoriales de análisis de estados contables o simuladores de operaciones bursátiles que promueven el aprendizaje significativo a través de la práctica.

Las herramientas digitales para actividades, por su parte, son aplicaciones que permiten diseñar y ejecutar tareas de aprendizaje interactivas y colaborativas. Incluyen programas para cuestionarios, pizarras digitales, hojas de cálculo en línea, software de gamificación o entornos de realidad aumentada (Miralles et al., 2019). En el contexto de la enseñanza de las finanzas, destacan herramientas como Kahoot! o Quizizz para evaluar conocimientos de manera lúdica; Google Sheets y Microsoft Excel Online para análisis de balances y presupuestos; y PhET Simulations o TradingView para representar modelos financieros o simular movimientos del mercado.

Asimismo, los recursos digitales pueden clasificarse según su propósito pedagógico en materiales informativos, ilustrativos, experimentales, tecnológicos y permanentes (Cobeña-Napa et al., 2024). Los recursos informativos proporcionan datos, teorías o fundamentos esenciales; por ejemplo, artículos científicos o portales de educación económica. Los recursos ilustrativos, como gráficos, mapas conceptuales o animaciones, ayudan a visualizar procesos financieros complejos, tales como el flujo de caja o la depreciación de activos. Los recursos experimentales permiten comprobar hipótesis o aplicar conocimientos en contextos simulados, favoreciendo el aprendizaje práctico; un ejemplo serían los simuladores financieros o entornos de realidad virtual para la gestión de inversiones. Los recursos tecnológicos, en tanto, engloban los dispositivos y software que posibilitan la creación, distribución y almacenamiento de contenidos educativos, mientras que los recursos permanentes de trabajo se refieren a materiales de uso frecuente, como hojas de cálculo, repositorios y herramientas colaborativas.

En este sentido, los recursos digitales no solo ofrecen una mediación tecnológica, sino que también transforman la estructura pedagógica del proceso educativo. Castillo (2020) señala que las TIC contribuyen a desplazar el modelo centrado en el docente hacia uno centrado en el estudiante, en el cual este último se convierte en protagonista activo de su aprendizaje. En las asignaturas de finanzas, esto implica que los estudiantes no se limitan a memorizar teorías económicas o contables, sino que construyen conocimiento a partir de experiencias interactivas, análisis de casos reales y resolución de problemas prácticos mediante el uso de herramientas digitales.

De acuerdo con Álvarez (2021), el aprovechamiento de los recursos digitales depende de la formación continua de los docentes, quienes deben adquirir competencias digitales para seleccionar y aplicar los instrumentos tecnológicos más adecuados a sus objetivos pedagógicos. En el contexto financiero, la actualización docente es esencial para incorporar programas de análisis de datos, software de contabilidad digital o entornos de simulación económica, los cuales favorecen la adquisición de competencias profesionales relevantes para el mercado laboral contemporáneo.

A estos tipos identificados por Cobeña Napa et al. (2024) se pueden añadir algunos recursos específicos aplicables al campo de la enseñanza de las finanzas:

- **Simuladores financieros:** plataformas como *Simulador de Bolsa Investopedia* o *HowTheMarketWorks* permiten al estudiante practicar inversiones y gestión de portafolios sin riesgo real.
- **Aplicaciones de análisis contable y financiero:** herramientas como *QuickBooks*, *Zoho Books* o *Tableau* facilitan la comprensión de la dinámica financiera empresarial y el análisis de indicadores económicos.
- **Recursos multimedia interactivos:** videos explicativos en plataformas como *Edpuzzle* o *YouTube Edu Finanzas*, que permiten pausar, comentar y reflexionar sobre contenidos específicos.
- **Aulas virtuales gamificadas:** entornos basados en la gamificación como *Classcraft* o *Educaplay*, que fomentan la motivación y el aprendizaje autónomo mediante retos o misiones financieras.

Estos tipos de recursos digitales no solo diversifican los medios de enseñanza, sino que fortalecen las metodologías activas, permitiendo que el aprendizaje financiero sea más dinámico, contextualizado y significativo. La utilización adecuada de estos instrumentos contribuye a formar estudiantes capaces de analizar información económica de manera crítica, tomar decisiones basadas en datos y adaptarse a los entornos digitales que caracterizan al ámbito financiero contemporáneo.

2.2.1.5 Rol del Estudiante en educación superior en la era digital

En la era digital, el rol del estudiante universitario ha experimentado una profunda transformación. La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos educativos ha modificado las formas tradicionales de aprender, impulsando la autonomía, la autogestión y el aprendizaje colaborativo. Candia López (2023) destaca que las competencias digitales permiten a los estudiantes acceder y evaluar información de manera crítica, comunicarse y colaborar en entornos virtuales, además de resolver problemas de forma creativa, competencias esenciales para el éxito académico y profesional en el siglo XXI.

La educación superior se enfrenta hoy a un entorno caracterizado por la digitalización acelerada, donde los estudiantes deben desempeñar un papel activo en la construcción de su propio conocimiento. En este contexto, el estudiante deja de ser un receptor pasivo de contenidos para convertirse en un agente dinámico de su proceso de aprendizaje (Viñoles-Cosentino et al., 2022). Esta transición se sustenta en el uso de plataformas digitales, redes de comunicación y recursos interactivos, los cuales demandan habilidades técnicas, cognitivas y sociales vinculadas a la competencia digital (Lucas et al., 2022).

De acuerdo con Candia López (2023), la pandemia de la COVID-19 aceleró la necesidad de que los estudiantes universitarios desarrollaran competencias digitales sólidas, capaces de garantizar la continuidad académica en entornos virtuales. Esta coyuntura evidenció brechas tecnológicas y formativas que, si no se abordan, podrían ampliar las desigualdades educativas. Así, la inclusión digital se vuelve un componente indispensable de la educación superior contemporánea, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las oportunidades que ofrece la tecnología (Carlisle, 2021).

El nuevo rol del estudiante implica adaptarse a metodologías activas mediadas por tecnologías, donde la participación, la colaboración y la innovación son pilares del aprendizaje. Las competencias digitales fomentan el pensamiento crítico, la gestión autónoma del conocimiento y la resolución creativa de problemas, cualidades indispensables en un mercado laboral orientado hacia la industria 4.0 (González Pérez & Ramírez Montoya, 2022). En este sentido, el estudiante universitario debe asumir una

actitud reflexiva y ética frente al uso de la tecnología, transformándose en un ciudadano digital responsable y comprometido con su entorno social (Van Laar et al., 2020).

El aprendizaje en la era digital se caracteriza por la convergencia entre el conocimiento, la tecnología y la interacción social. Por ello, los estudiantes deben desarrollar habilidades comunicativas y colaborativas en entornos virtuales, fortaleciendo su capacidad para generar y compartir conocimiento de manera global. Candia López (2023) señala que la digitalización educativa ha incrementado la necesidad de formar profesionales que no solo dominen las herramientas digitales, sino que sean capaces de utilizarlas para resolver problemas complejos, innovar y adaptarse al cambio constante.

La autogestión del aprendizaje es otro aspecto esencial en el rol del estudiante digital. La educación virtual exige disciplina, autorregulación y capacidad para planificar el tiempo de estudio. Investigaciones recientes subrayan que los estudiantes que desarrollan estas habilidades logran un aprendizaje más profundo y significativo, consolidando competencias transferibles a su desempeño profesional (Pinto, 2020). En consecuencia, la universidad contemporánea debe promover entornos de aprendizaje flexibles e inclusivos que potencien la participación activa del estudiante y su alfabetización digital (Candia López, 2023).

En conclusión, el rol del estudiante en la educación superior durante la era digital está orientado hacia la autonomía, la innovación y la responsabilidad en el uso de la tecnología. El dominio de las competencias digitales se convierte en un factor determinante para su éxito académico, profesional y social. Las universidades, por tanto, tienen el desafío de integrar en sus modelos pedagógicos estrategias que favorezcan el desarrollo de estas competencias, consolidando una formación universitaria pertinente y adaptada a las demandas de la sociedad digital (Ribeiro et al., 2022).

2.2.1.6 Rol del Docente en educación superior en la era digital

En el contexto de la educación superior contemporánea, el rol del docente ha experimentado una profunda transformación impulsada por la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Según Párraga Menchaca (2024),

el docente en la era digital ha pasado de ser un transmisor de conocimiento a un mediador y facilitador del aprendizaje, capaz de guiar a los estudiantes en entornos virtuales y mixtos donde la interacción, la autonomía y el pensamiento crítico son fundamentales.

Durante la pandemia de COVID-19, los docentes debieron adaptarse rápidamente a la virtualidad, implementando nuevas metodologías de enseñanza y utilizando recursos tecnológicos que posibilitaran la continuidad de los procesos formativos. Este cambio forzado reveló tanto la necesidad de fortalecer las competencias digitales del profesorado como la importancia de la innovación pedagógica en los entornos virtuales. En este sentido, la capacidad del docente para reinventarse se convirtió en un elemento esencial para garantizar la calidad educativa y el aprendizaje significativo (Párraga Menchaca, 2024).

El docente digital en educación superior requiere competencias no solo tecnológicas, sino también comunicativas, socioemocionales y éticas. Párraga Menchaca (2024) destaca que los educadores deben dominar diversas herramientas TIC como plataformas de videoconferencia, sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), recursos colaborativos y aplicaciones interactivas para diseñar experiencias formativas activas y participativas. Asimismo, deben fomentar la autonomía del estudiante, motivar el aprendizaje autorregulado y promover el desarrollo de competencias transversales que preparen al alumnado para los desafíos del mundo laboral digital.

Otro aspecto relevante del nuevo rol docente es la gestión emocional y el acompañamiento socioafectivo del estudiante. La virtualización de la educación generó impactos socioemocionales significativos tanto en estudiantes como en profesores, lo que exigió nuevas estrategias de contención y orientación. En este contexto, el docente adquiere una función de mentor, promotor del bienestar y la resiliencia, facilitando espacios de diálogo y reflexión que fortalezcan el sentido de pertenencia y la conexión interpersonal, incluso en ambientes digitales (Reimers & Schleicher, 2020, como se cita en Párraga Menchaca, 2024).

Asimismo, el docente del siglo XXI debe asumir un compromiso ético con la producción y difusión del conocimiento, garantizando la originalidad, la autoría y el respeto por la

propiedad intelectual. Parraga Menchaca (2024) subraya que el uso masivo de internet y de materiales digitales exige reforzar los principios de ética académica, evitando el plagio y promoviendo una cultura de integridad y creatividad en la enseñanza universitaria.

Por otro lado, la formación docente continua se vuelve indispensable. Las instituciones de educación superior deben invertir en programas de capacitación y acreditación en teleeducación, que permitan a los profesores actualizarse en el uso pedagógico de las tecnologías y en la creación de ambientes de aprendizaje flexibles e inclusivos. Esta profesionalización digital contribuye a elevar la calidad de la enseñanza y a consolidar la sostenibilidad institucional frente a los nuevos desafíos educativos (Sandoval, 2020).

Finalmente, el docente digital debe ser un agente de innovación educativa, capaz de integrar herramientas tecnológicas de forma creativa y crítica, impulsando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y la gamificación. Estos enfoques no solo favorecen la participación del estudiante, sino que también potencian la aplicación práctica de los conocimientos en contextos reales. En consecuencia, el docente se convierte en un diseñador de experiencias de aprendizaje significativas, articulando la tecnología con la pedagogía y el contenido disciplinar.

En suma, el rol del docente en la educación superior en la era digital se redefine bajo una perspectiva integral que combina competencias tecnológicas, pedagógicas y humanas. Su función no se limita a enseñar, sino que consiste en guiar, motivar y acompañar al estudiante en un proceso formativo interactivo, inclusivo y orientado al desarrollo de competencias para la vida profesional y ciudadana en un entorno cada vez más digitalizado.

2.2.2. Proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas de Finanzas

El proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas constituye actualmente uno de los campos de mayor dinamismo y transformación dentro de la educación superior. La creciente complejidad de los mercados financieros, junto con la digitalización de la economía y la globalización del conocimiento, ha generado la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas utilizadas para la formación de profesionales en contaduría pública, administración y ciencias financieras. En este contexto, las tendencias educativas

actuales apuntan hacia modelos de enseñanza innovadores, centrados en el estudiante y apoyados en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que permiten generar experiencias de aprendizaje activas, contextualizadas y significativas (Caviedes Castillo et al, 2022).

Históricamente, la enseñanza de las finanzas se caracterizó por un enfoque tradicional, basado en la transmisión de conocimientos teóricos y procedimientos cuantitativos. Sin embargo, este paradigma ha mostrado limitaciones evidentes en la formación de competencias aplicadas, ya que prioriza la memorización sobre la comprensión crítica y la capacidad de análisis. De acuerdo con Fierro (2019), uno de los principales problemas en la educación superior es el bajo rendimiento académico, derivado no solo del desinterés estudiantil, sino también de la falta de innovación pedagógica y apoyo tecnológico adecuado. En consecuencia, los procesos de enseñanza de las finanzas demandan una transformación metodológica que permita superar las barreras del aprendizaje pasivo y promover la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento.

En las últimas décadas, la evolución de la psicología cognitiva y del enfoque constructivista ha influido significativamente en las prácticas pedagógicas relacionadas con las ciencias financieras. Pozo y Monereo (2019) señalan que las estrategias de aprendizaje deben concebirse como procedimientos que permiten al estudiante organizar, procesar y transformar la información, de modo que el conocimiento no se limite a la repetición, sino que se construya a través de la reflexión y la aplicación práctica. En la misma línea, Domínguez y Martínez (2021) afirman que el aprendizaje efectivo en el campo financiero requiere de un enfoque integral que combine la teoría con la práctica, favoreciendo la metacognición, la autoevaluación y el pensamiento crítico como ejes fundamentales del desarrollo de competencias.

El uso de las TIC ha sido un catalizador clave en este proceso de cambio. Caviedes Castillo et al. (2022) destacan que las tecnologías digitales han permitido el diseño de ambientes inmersivos de aprendizaje que fortalecen la adquisición de competencias financieras, al ofrecer escenarios simulados donde los estudiantes pueden experimentar situaciones empresariales reales y tomar decisiones basadas en el análisis de datos. Estos entornos

virtuales, conocidos como Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) o Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), facilitan la interacción, la colaboración y la autonomía del estudiante, generando un proceso formativo más dinámico y participativo. Asimismo, el aula invertida y la metodología de estudio de caso, integradas con recursos tecnológicos, han demostrado ser estrategias efectivas para contextualizar los contenidos financieros y desarrollar habilidades de interpretación, argumentación y síntesis.

La metodología de estudio de caso, aplicada en las asignaturas de finanzas, permite que los estudiantes analicen escenarios empresariales reales, identifiquen problemas, propongan soluciones y tomen decisiones fundamentadas en criterios técnicos y éticos. De esta manera, se fomenta la integración de competencias del ser, saber y hacer, contribuyendo a la formación integral del futuro profesional (Caviedes Castillo et al., 2022). En la asignatura de Gerencia Financiera, por ejemplo, esta metodología se ha utilizado con éxito tanto en modalidades presenciales como virtuales, fortaleciendo la comprensión de variables financieras, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones. No obstante, los autores enfatizan que el éxito de esta estrategia depende en gran medida de la capacidad del docente para guiar el proceso, orientar la discusión y adaptar los casos al contexto local, evitando la reproducción de contenidos alejados de la realidad económica del país.

En el contexto latinoamericano, el proceso de enseñanza-aprendizaje de las finanzas enfrenta desafíos particulares relacionados con la diversidad formativa de los estudiantes, la heterogeneidad de los programas académicos y las limitaciones tecnológicas. En el estudio realizado por Caviedes Castillo et al. (2022), se identificó que los estudiantes de distintas carreras como Administración, Contaduría, Finanzas o Negocios Internacionales presentan niveles de conocimiento financiero desiguales, lo que dificulta la homogeneidad de los grupos y la aplicación de metodologías uniformes. Ante ello, se hace imprescindible que el docente adopte un rol de mediador y facilitador del aprendizaje, adaptando las estrategias pedagógicas a las características y necesidades de cada grupo. Este rol docente, más que transmisor de información, debe ser el de un guía que promueve la construcción activa del conocimiento y estimula la reflexión crítica.

El componente innovador en la enseñanza de las finanzas radica precisamente en la capacidad de integrar diversas metodologías activas y recursos tecnológicos que propicien la participación del estudiante. Entre estas estrategias, se encuentran el uso de simuladores financieros, videojuegos educativos, cómics didácticos, storytelling y gamificación, los cuales convierten el aprendizaje en una experiencia interactiva y significativa (Martínez, 2019). En particular, la estrategia del storytelling ha demostrado ser efectiva para la comprensión de conceptos complejos, como el cálculo del costo promedio ponderado de capital (WACC), ya que traduce contenidos abstractos en narrativas visuales y auditivas accesibles que promueven la comprensión profunda y el interés del estudiante. El recurso digital, además, facilita el aprendizaje autónomo y la apropiación del conocimiento a través de la exploración y la indagación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las finanzas también implica repensar los sistemas de evaluación. Tradicionalmente, la evaluación en estas asignaturas se centraba en la comprobación de resultados numéricos, privilegiando el acierto técnico sobre el razonamiento o la argumentación. No obstante, en el marco de las metodologías activas y la innovación pedagógica, la evaluación se concibe como un proceso formativo, continuo y participativo, que valora tanto el proceso como el resultado. En este sentido, el aprendizaje financiero no solo debe medir la capacidad de resolver operaciones matemáticas, sino también la comprensión de los fenómenos económicos y la aplicación responsable de los conocimientos en contextos reales.

El docente, como actor principal de la innovación pedagógica, debe ser capaz de diseñar experiencias de aprendizaje que articulen el conocimiento financiero con la realidad empresarial y social. Caviades Castillo et al. (2022) subrayan que la efectividad del proceso depende en gran medida del compromiso y la formación pedagógica del profesor, quien debe dominar tanto los contenidos técnicos como las herramientas metodológicas y tecnológicas. En este sentido, la capacitación docente se convierte en un elemento estratégico para garantizar la calidad del proceso educativo, especialmente en las modalidades virtuales, donde la orientación, la retroalimentación y la comunicación son esenciales para mantener la motivación y el acompañamiento del estudiante.

Los resultados obtenidos en la investigación de Caviedes Castillo et al. (2022) reflejan que la adaptación de la metodología de estudio de caso a los entornos virtuales, mediante escenarios interactivos y trabajo colaborativo, mejora significativamente el desempeño de los estudiantes y fortalece sus competencias analíticas. Sin embargo, también se evidenció que los docentes requieren un mayor dominio de las herramientas tecnológicas y una comprensión profunda de los fundamentos didácticos que sustentan estas metodologías. Por tanto, la innovación pedagógica no debe limitarse al uso instrumental de la tecnología, sino que debe entenderse como un cambio integral en la manera de concebir el aprendizaje, donde el estudiante asume un papel protagónico y el docente se convierte en facilitador del conocimiento.

Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de finanzas debe orientarse hacia la formación de competencias profesionales integrales, que incluyan tanto habilidades técnicas como blandas: comunicación, trabajo en equipo, pensamiento crítico, resolución de problemas y ética financiera. Estas competencias, esenciales para el ejercicio profesional contemporáneo, se desarrollan de manera más efectiva a través de metodologías activas y experiencias significativas de aprendizaje, donde el error se considera una oportunidad de mejora y la práctica una fuente de conocimiento. Como señala Castro (2021), el estudio de casos permite al estudiante formular sus propias preguntas, deducir respuestas y aplicar sus experiencias previas, convirtiéndose en un agente activo de su propio aprendizaje.

El impacto de la innovación pedagógica en la enseñanza de las finanzas no se limita al aula, sino que repercute directamente en la calidad del aprendizaje y en la pertinencia de la formación profesional. Los cambios en los entornos económicos y tecnológicos exigen que las instituciones educativas adopten un enfoque flexible y adaptativo, capaz de responder a las demandas del mercado laboral y a las necesidades de una generación de estudiantes digitales. En este sentido, la integración de herramientas como los simuladores financieros, los entornos de realidad aumentada y las plataformas interactivas permiten recrear contextos empresariales reales, donde los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos y fortalecer su capacidad de análisis y toma de decisiones.

La innovación pedagógica, por tanto, constituye el eje articulador del proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de finanzas. Implica repensar los métodos, redefinir el rol del docente, aprovechar las potencialidades tecnológicas y promover una cultura de aprendizaje permanente. Como resultado, la enseñanza de las finanzas se convierte en un proceso formativo orientado no solo a la adquisición de conocimientos, sino al desarrollo integral del estudiante como ciudadano y profesional consciente, crítico y ético frente a los desafíos financieros del mundo actual.

3. Marco metodológico

3.1. Tipo de investigación y enfoque

El enfoque metodológico adoptado para esta investigación es **mixta**, en tanto se combinarán técnicas de recogida y análisis de datos tanto cualitativas como cuantitativas, permitiendo una visión integral del fenómeno estudiado. Este enfoque es pertinente debido a que se busca describir en profundidad el estado actual del aprendizaje de conceptos financieros, las metodologías utilizadas y, al mismo tiempo, proponer un diseño de intervención a través de recursos digitales interactivos y metodologías activas.

El tipo de investigación corresponde a un diseño **descriptivo-propositivo**. Es **descriptivo** porque se pretende caracterizar el aprendizaje de conceptos financieros de los estudiantes, así como identificar y analizar las metodologías de enseñanza aplicadas por los docentes en las asignaturas de Finanzas y Negocios Internacionales, Finanzas Públicas y Tesorería, y Seminario de Finanzas. Es también **propositivo** porque, a partir de la identificación de las necesidades y problemáticas existentes, se diseñará una propuesta de mejora que integre metodologías activas y recursos digitales interactivos para optimizar el proceso de aprendizaje.

La combinación del enfoque mixto y el tipo de investigación descriptivo-propositivo resulta adecuada para responder a la idea a defender, que plantea que el diseño de metodologías activas y recursos digitales interactivos optimiza el aprendizaje de conceptos financieros en el contexto educativo estudiado.

3.2. Métodos de Investigación

En coherencia con el enfoque y tipo de investigación definidos, se emplearán los siguientes métodos:

Métodos teóricos

- **Método inductivo.** Este método se utilizó para analizar los casos particulares observados en el desarrollo de las clases de Finanzas y en las respuestas de los estudiantes y docentes sobre el uso de recursos digitales. A partir de estas experiencias concretas, se pudieron establecer generalizaciones acerca de los beneficios, limitaciones y potencialidades de los recursos digitales interactivos aplicados como metodologías activas, lo que permitió comprender su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Método deductivo.** El método deductivo se aplicó para partir de los fundamentos teóricos de la educación superior, la innovación tecnológica y las metodologías activas, de modo que se derivaron criterios específicos para orientar la propuesta de recursos digitales. Gracias a este método, fue posible vincular principios generales de la pedagogía con las necesidades particulares de la enseñanza de las Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera.
- **Método lógico.** Este método permitió organizar de manera coherente y sistemática la información recogida durante el estudio, garantizando que los argumentos teóricos y prácticos estuvieran interconectados. Mediante su aplicación, se analizaron las relaciones entre las variables independiente y dependiente, logrando que el diseño de la propuesta se basara en un razonamiento claro y fundamentado.
- **Método de modelación.** La modelación fue fundamental para la construcción de la propuesta de recursos digitales interactivos. A través de este método se elaboró una representación conceptual y práctica de cómo integrar simuladores, plataformas virtuales y aplicaciones TIC con metodologías activas, con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de Finanzas.

Métodos empíricos

- **Método estadístico.** Este método se empleó para procesar y analizar los datos cuantitativos obtenidos de los cuestionarios aplicados a docentes y estudiantes. A través de técnicas estadísticas se identificaron tendencias, niveles de aceptación, percepciones y correlaciones entre el uso de recursos digitales y el desarrollo de competencias financieras, proporcionando así una base empírica sólida para la validación de la propuesta.
- **Método de observación.** Mediante guías estructuradas de observación se registró el uso real de recursos digitales y la aplicación de metodologías activas en las clases. Este método permitió verificar si los docentes incorporaban simuladores financieros, plataformas virtuales o casos prácticos interactivos, y si los estudiantes respondían con motivación, participación activa y aprendizajes significativos.
- **Método Delphi.** Este método se utilizó para la validación de la propuesta a través de la opinión de expertos. Mediante rondas sucesivas de consulta se recogieron aportes especializados que permitieron ajustar, perfeccionar y garantizar la pertinencia, viabilidad y efectividad del diseño de recursos digitales interactivos propuesto en el contexto educativo específico.
- **Revisión documental.** La revisión sistemática de programas de asignaturas y lineamientos curriculares constituyó un método empírico complementario que permitió identificar los enfoques pedagógicos previstos en las asignaturas de Finanzas. De esta manera, se obtuvieron evidencias del marco institucional y académico sobre el que debía sustentarse la propuesta de innovación educativa.

3.3. Técnicas de Investigación

Para la recolección de datos, se emplearán diversas técnicas acordes al enfoque mixto de la investigación:

- **Encuesta.** La técnica de encuesta se aplicó a docentes y estudiantes para recolectar información cuantitativa sobre el uso, pertinencia y efectividad de los recursos digitales interactivos en la enseñanza de Finanzas. Permitió obtener una visión

general y estadísticamente representativa de las percepciones del contexto educativo estudiado.

- **Entrevista.** Se utilizó la entrevista semiestructurada como técnica cualitativa, aplicada a docentes, estudiantes y expertos. Gracias a esta técnica se profundizó en las experiencias, opiniones y expectativas sobre la incorporación de metodologías activas con apoyo de recursos digitales, recogiendo información rica en matices y detalles.
- **Grupo Focal.** A través del grupo focal se registraron comportamientos y dinámicas. Esta técnica posibilitó verificar la integración real de los recursos digitales, el nivel de motivación de los estudiantes y la forma en que los docentes articulaban metodologías activas en su práctica pedagógica.

3.4. Instrumentos de Investigación

- **Cuestionario con escala Likert.** Se diseñó y aplicó un cuestionario con escala de Likert de cinco niveles (desde “totalmente en desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”), con el propósito de conocer las percepciones de los estudiantes respecto al uso de metodologías activas y recursos digitales interactivos en las asignaturas de Finanzas. Los ítems del cuestionario se organizaron en dimensiones como: tipos de recursos digitales utilizados, estrategias metodológicas, pertinencia y viabilidad, enseñanza, aprendizaje, evaluación del proceso y competencias profesionales. Este instrumento permitió recopilar información cuantitativa sobre el grado de integración de los recursos digitales y su impacto en el aprendizaje.
- **Entrevista semiestructurada a docentes.** Se aplicó una entrevista semiestructurada a cinco docentes responsables de impartir asignaturas del área de Finanzas. Este instrumento permitió profundizar en la comprensión cualitativa de las estrategias didácticas que utilizan los docentes, las dificultades que enfrentan para incorporar recursos digitales y sus percepciones sobre las metodologías activas en la enseñanza universitaria. Este instrumento recogió

información sobre las metodologías de enseñanza aplicadas, las limitaciones encontradas en la práctica tradicional y las experiencias en el uso de recursos digitales. También permitió identificar la disposición de los docentes para implementar metodologías activas apoyadas en TIC. Las entrevistas fueron grabadas con consentimiento previo, transcritas y posteriormente analizadas mediante categorías temáticas emergentes, complementando así los datos obtenidos en las encuestas a estudiantes.

- **Entrevista semiestructurada a expertos.** Durante la fase final de la investigación, se aplicó un cuestionario de validación a 12 expertos en educación superior, innovación pedagógica y finanzas, con el fin de evaluar la pertinencia, viabilidad, coherencia metodológica y relevancia práctica de la propuesta elaborada. El proceso se desarrolló en dos rondas sucesivas, permitiendo obtener un consenso sobre los aspectos más significativos de la propuesta. Las respuestas se analizaron mediante porcentajes de coincidencia y observaciones cualitativas, lo que contribuyó a perfeccionar el diseño final de la propuesta.
- **Entrevista semiestructurada a estudiantes.** Se conformó un grupo focal de 15 estudiantes de último año (7 mujeres y 8 varones), seleccionados mediante criterios de inclusión previamente establecidos. La sesión fue dirigida por la investigadora con apoyo de una guía de discusión que abordó las percepciones sobre la pertinencia, utilidad y efectividad de los recursos digitales interactivos. Esta técnica cualitativa permitió recoger testimonios, reflexiones y experiencias personales sobre las prácticas docentes y el impacto del uso de recursos digitales en el aprendizaje de Finanzas. Los aportes obtenidos enriquecieron el análisis de resultados mediante triangulación de fuentes.

3.5. Población

La población objeto de esta investigación está conformada por dos grupos claramente diferenciados:

- **Estudiantes** de la carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, específicamente aquellos que cursan las asignaturas de Finanzas y Negocios Internacionales, Finanzas Públicas y Tesorería, y Seminario de Finanzas.
- **Docentes** que imparten dichas asignaturas en la misma carrera y universidad.

Tabla 3.1. Población

Población Participante	Número	Observaciones
Docentes de las asignaturas mencionadas	7	
Estudiantes de las asignaturas mencionadas	357	Total de matriculados
Expertos en el área Finanzas	21	
Total	366	

3.6. Muestra

Estos dos grupos son relevantes, dado que el aprendizaje de conceptos financieros es el objeto de estudio principal, mientras que las metodologías de enseñanza implementadas por los docentes constituyen una variable fundamental para el diseño de la propuesta de mejora.

La selección de la muestra se realizará bajo un enfoque **no probabilístico intencional**, considerando a los sujetos que cumplen con los siguientes criterios de inclusión:

- En el caso de los estudiantes, aquellos que se encuentren matriculados en las asignaturas mencionadas durante el período de investigación.
- En el caso de los docentes, aquellos que tengan a su cargo las asignaturas indicadas y acepten participar en el estudio.

Para el caso de los estudiantes matriculados se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

- Características en común: Estudiantes que asisten regularmente a las asignaturas mencionadas de Carrera de Ingeniería Financiera.
- Tamaño: $N = 225$
- Tipo de muestreo: Probabilístico simple
- Tamaño de la muestra: n

Se realizó el cálculo del tamaño de la muestra para la investigación con QuestionPro, el resultado es el siguiente:

Calcula el tamaño de tu muestra

Tamaño de la población ⓘ

225

Nivel de confianza (%) ⓘ

☒ 95%
 ☐ 99%

Margen de error (%) ⓘ

5

CALCULAR MUESTRA

LIMPIAR

Tamaño de la Muestra

143

Figura 3.1. Cálculo de la muestra de estudiantes

En el caso específico del grupo focal, se seleccionó un total de 15 estudiantes pertenecientes a la carrera Ingeniería Financiera, la elección del grupo focal fue un muestreo intencional o de criterio considerando que los estudiantes deberían tener las siguientes características:

Criterios de inclusión:

1. **Ser estudiantes matriculados en la Carrera de Ingeniería Financiera** durante la gestión académica 2025, garantizando su vinculación directa con el contexto educativo objeto del estudio.

2. **Cursar el último año de la carrera**, ya que estos estudiantes poseen una mayor experiencia académica, un conocimiento más profundo de las asignaturas de Finanzas y una comprensión integral del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área.
3. **Haber cursado al menos dos asignaturas de contenido financiero**, como Finanzas y Negocios Internacionales, Finanzas Públicas o Seminario de Finanzas, lo que asegura su capacidad de aportar opiniones fundamentadas sobre la metodología empleada en dichas materias.
4. **Mantener una distribución equitativa por género**, conformando un grupo de 7 mujeres y 8 varones, a fin de garantizar la paridad y diversidad de perspectivas en las opiniones.
5. **Demostrar disposición voluntaria y compromiso para participar** en el grupo focal, mediante consentimiento informado, asegurando así la calidad y profundidad de las intervenciones durante la sesión.
6. **Poseer habilidades básicas en el uso de recursos digitales y plataformas educativas**, requisito necesario para valorar con propiedad las herramientas interactivas analizadas en la investigación.

La selección de estos 15 estudiantes se realizó con el apoyo de los docentes de las asignaturas de Finanzas, quienes identificaron a aquellos alumnos que cumplían los criterios establecidos. El grupo focal se desarrolló en un ambiente presencial dentro de las instalaciones de la Facultad, siguiendo una guía semiestructurada de preguntas orientadas a explorar la percepción de los estudiantes sobre las metodologías de enseñanza, el uso de recursos digitales interactivos y la pertinencia de su integración en las clases de Finanzas.

Al terminar se tienen el siguiente cuadro centralizador de muestra:

Tabla 3.2. Muestra

Población	Número de la muestra	Tipo de Muestra	Instrumento
Docentes de las asignaturas mencionadas	7	Intencional	Entrevista semiestructurada a docentes

Estudiantes de las asignaturas mencionadas	143	Probabilístico simple	Cuestionario con escala Likert
Expertos en el área Finanzas	21	Intencional	
Estudiantes de último año de la carrera	15	Intencional	Entrevista Grupo focal

4. Análisis y discusión de resultados

En el presente capítulo se presentan, analizan y discuten los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación empleados en el estudio titulado “*Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca*”. El propósito de este análisis es interpretar los datos de manera integral, combinando la información cuantitativa y cualitativa, con el fin de comprender las percepciones, experiencias y prácticas pedagógicas vinculadas al uso de recursos digitales interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Finanzas.

Para la recolección de información se emplearon distintos instrumentos que permitieron obtener una visión amplia y profunda del fenómeno investigado. En primer lugar, se aplicó un **cuestionario con escala Likert** a docentes y estudiantes, diseñado para conocer sus percepciones sobre la incorporación de recursos digitales interactivos en las clases de Finanzas. Este instrumento incluyó ítems relacionados con los tipos de recursos utilizados (plataformas virtuales, simuladores financieros, videos educativos, entre otros), las estrategias metodológicas aplicadas, la pertinencia y viabilidad de su uso, así como el grado de motivación y participación que generan en los estudiantes. La información cuantitativa obtenida a partir de las respuestas permitió identificar tendencias, coincidencias y divergencias entre ambos grupos, aportando una base objetiva para evaluar el impacto de las metodologías activas mediadas por TIC en la formación profesional.

En segundo lugar, se realizaron **entrevistas semiestructuradas a docentes** de las asignaturas de Finanzas, con el propósito de profundizar en sus experiencias pedagógicas y en la forma en que integran los recursos digitales en sus clases. Este instrumento permitió recoger información cualitativa relevante acerca de las metodologías de enseñanza que

aplican, las limitaciones que enfrentan en la práctica tradicional, la disponibilidad institucional de recursos tecnológicos y su disposición hacia la implementación de metodologías activas apoyadas en TIC. Las entrevistas también facilitaron la identificación de las percepciones docentes respecto a los cambios que implican estas estrategias en la dinámica del aula y en la interacción con los estudiantes.

Por último, se desarrolló un **grupo focal con estudiantes** de la carrera, a fin de conocer su experiencia directa en el uso de recursos digitales interactivos dentro de las asignaturas de Finanzas. Esta técnica permitió explorar de manera colectiva las percepciones sobre los beneficios, las dificultades y las expectativas frente a la incorporación de metodologías activas apoyadas en herramientas tecnológicas. Los aportes de los estudiantes resultaron fundamentales para comprender los factores que inciden en su motivación, participación y aprendizaje significativo, así como para contrastar su visión con la de los docentes participantes en el estudio.

La información obtenida mediante los tres instrumentos fue organizada y analizada en función de los objetivos específicos de la investigación. En el caso de los datos cuantitativos provenientes de los cuestionarios, se realizó un análisis estadístico descriptivo, expresando los resultados en porcentajes, cuadros y gráficos que permitieron visualizar de forma clara las tendencias observadas. Por su parte, los datos cualitativos derivados de las entrevistas y del grupo focal fueron sometidos a un análisis interpretativo y categorial, que posibilitó identificar patrones comunes, coincidencias y discrepancias entre las percepciones de docentes y estudiantes, además de extraer categorías emergentes vinculadas con la innovación metodológica, la participación activa, la motivación, la competencia digital y la calidad del aprendizaje.

El proceso de análisis y discusión se basó en la triangulación de las fuentes de información, combinando los resultados cuantitativos y cualitativos para fortalecer la validez y confiabilidad de los hallazgos. Esta triangulación permitió establecer relaciones entre las percepciones, actitudes y prácticas pedagógicas observadas, ofreciendo una comprensión más completa sobre el impacto de los recursos digitales interactivos en la enseñanza de las Finanzas. Asimismo, los resultados se contrastaron con investigaciones previas y literatura reciente sobre innovación educativa, metodologías activas y uso de TIC en la educación

superior, con el fin de situar los hallazgos dentro de las tendencias actuales del ámbito académico.

En síntesis, el presente capítulo no solo describe los resultados obtenidos, sino que los analiza de manera crítica y reflexiva, destacando las implicaciones pedagógicas que tiene el uso de recursos digitales interactivos en la enseñanza universitaria. De este modo, el análisis contribuye a profundizar en la comprensión del objeto de estudio, en correspondencia con los objetivos de la investigación, y proporciona las bases teóricas y empíricas necesarias para formular propuestas que fortalezcan la calidad del proceso educativo en la carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

4.1. Interpretación y análisis del Cuestionario dirigido a estudiantes

La recepción de los estudiantes por brindar información fue positiva, habiendo demostrado predisposición e interés por la temática de investigación; en ese sentido la interpretación y análisis se realizó en correspondencia de las categorías planteadas en la encuesta. (Ver anexo A.1).

El cuestionario tipo Likert fue aplicado a 143 estudiantes de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, mediante la herramienta Google Forms, lo que permitió recopilar datos de manera eficiente y sistematizada.

Para garantizar su validez de contenido, el instrumento fue sometido a revisión por tres expertos en educación superior y didáctica financiera, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems con los objetivos del estudio. Las observaciones sugeridas fueron incorporadas antes de su aplicación definitiva. **(Ver Anexo A.1)**

Para ello, se realizó la sumatoria correspondiente de cada indicador tomando en cuenta la escala de Likert.

A) Tipos de Recursos Digitales

Tabla 4.1. En las clases se utilizan simuladores financiera de forma didáctica

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
--------------------	-------------------	-------------------

Totalmente en Desacuerdo	18	12.59%
En Desacuerdo	37	25.87%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	52	36.36%
De acuerdo	26	18.18%
Totalmente de Acuerdo	10	6.99%
Total	143	100%

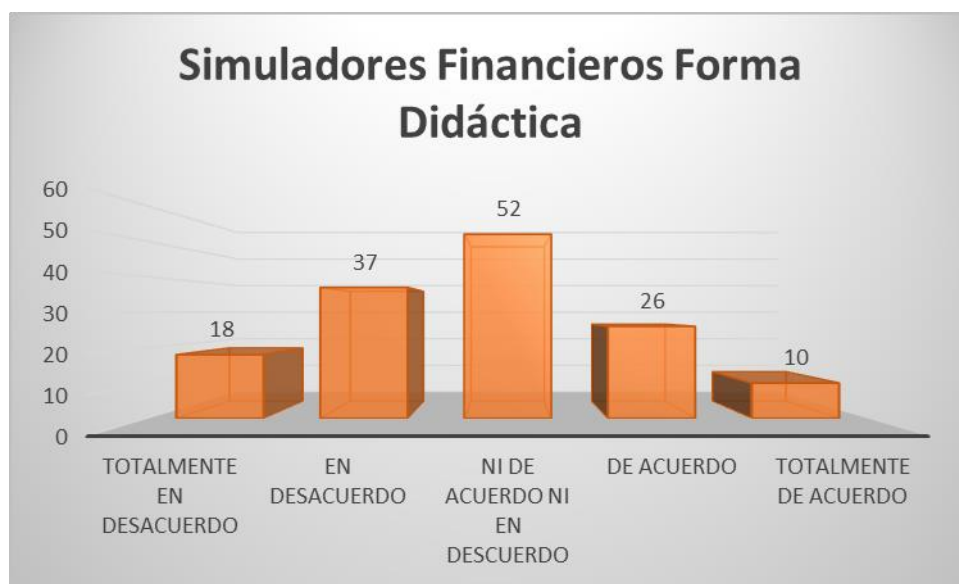


Figura 4.1. En las clases de Finanzas se utilizan simuladores financieros de forma didáctica

Los resultados muestran que la mayoría (62.82%) de estudiantes se sitúan en la zona desfavorable a moderada, con un 36.36% en la respuesta neutral. Sólo 25.17% se posiciona favorablemente. Esta distribución sugiere que, en la percepción estudiantil, la implementación de simuladores financieros en las clases todavía no es sistemática ni didácticamente efectiva para la mayoría. Desde la perspectiva pedagógica, esto puede indicar limitaciones en la disponibilidad de simuladores, fallas en su integración didáctica o insuficiente formación docente para su uso como herramienta activa de aprendizaje. Para la tesis, este hallazgo respalda la idea a defender de que los recursos digitales interactivos están en proceso de incorporación y que se requiere mejorar su uso didáctico para alcanzar un mayor impacto en el aprendizaje significativo.

Tabla 4.2. El uso de casos interactivos me ayuda a relacionar teoría con práctica.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	10	6.99%
En Desacuerdo	28	19.58%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	48	33.57%
De acuerdo	38	26.57%
Totalmente de Acuerdo	19	13.29%
Total	143	100%

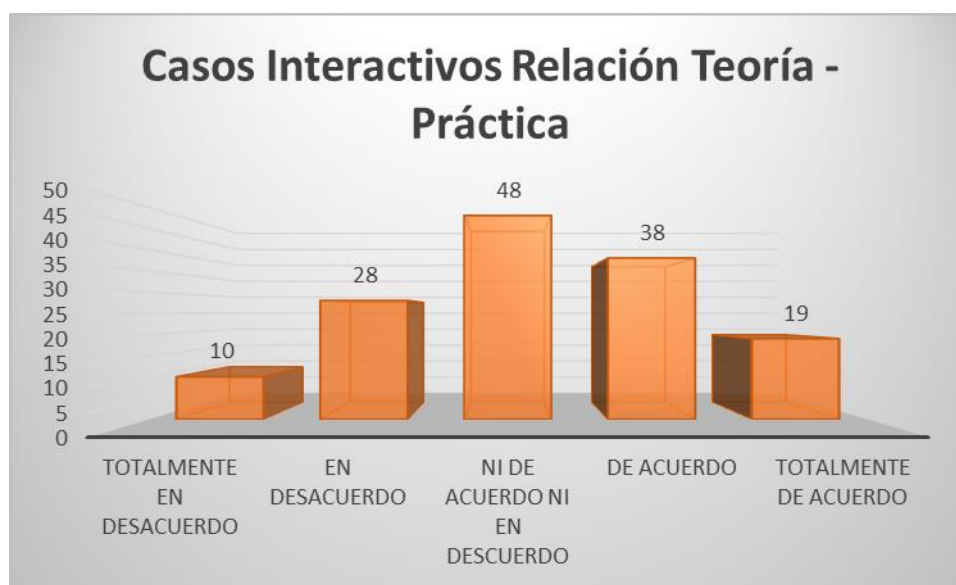


Figura 4.2. El uso de casos interactivos me ayuda a relacionar teoría con práctica

Aquí se observa una mayor proporción de estudiantes con posiciones favorables en comparación con el indicador: 39.86%, consideran que los casos interactivos les ayudan a vincular teoría y práctica, frente a 26.57% en desacuerdo y 33.57% neutrales. Esto sugiere que, cuando los recursos digitales adoptan la forma de casos interactivos aplicados a problemas reales, su utilidad didáctica es más reconocida. En términos de metodología activa, los casos interactivos parecen facilitar la transferencia del conocimiento conceptual a situaciones prácticas, aunque la elevada proporción de respuestas neutrales indica una implementación heterogénea (depende del docente, la frecuencia o la calidad del caso). Para la discusión de tesis, puede mencionarse que potenciar y estandarizar la utilización de casos interactivos podría favorecer el aprendizaje aplicado en las asignaturas de finanzas.

Tabla 4.3. Las aplicaciones TIC específicas de Finanzas son útiles para mi formación

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
-------------	------------	------------

Totalmente en Desacuerdo	8	5.59%
En Desacuerdo	22	15.38%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	44	30.77%
De acuerdo	46	32.17%
Totalmente de Acuerdo	23	16.08%
Total	143	100%

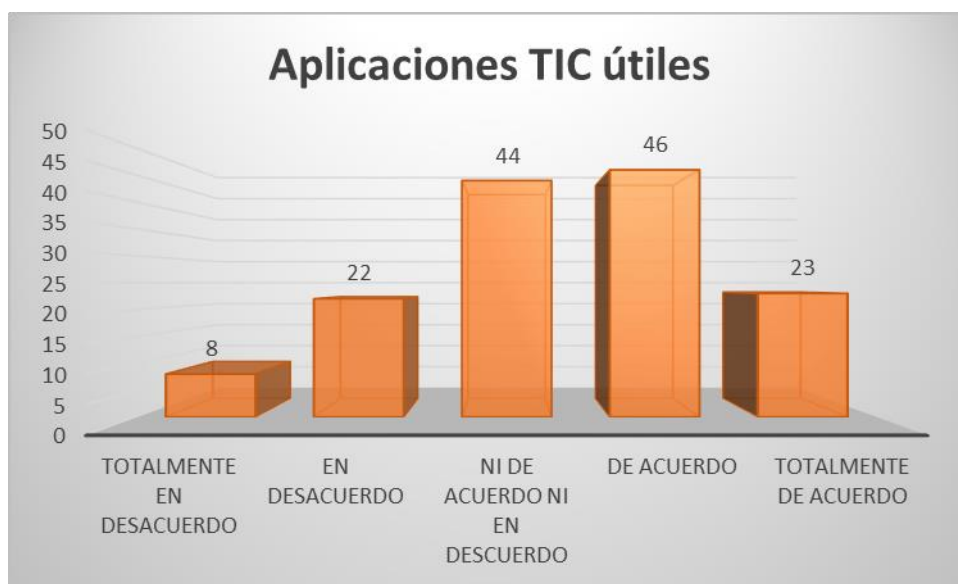


Figura 4.3. Las aplicaciones TIC específicas de Finanzas son útiles para mi formación

En este indicador prevalece la percepción favorable: 48.25% consideran útiles las aplicaciones TIC específicas de finanzas, mientras que 20.97% se muestran en desacuerdo. El tercio restante se mantiene neutral. Este patrón indica que las aplicaciones especializadas (por ejemplo, hojas de cálculo avanzadas, software financiero, calculadores o apps de simulación) tienen una aceptación relativamente alta entre los estudiantes y contribuyen a su formación. Académicamente, esto apoya la idea de que integrar herramientas tecnológicas específicas a la asignatura mejora la relevancia profesional del currículo y puede aumentar la empleabilidad y competencia técnica de los egresados. Sin embargo, la presencia de respuestas neutrales sugiere que la oferta o el acceso a dichas aplicaciones no es uniforme.

Tabla 4.4. Los docentes aplican casos interactivos en el proceso enseñanza

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
-------------	------------	------------

Totalmente en Desacuerdo	16	11.19%
En Desacuerdo	35	24.48%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	50	34.97%
De acuerdo	30	20.98%
Totalmente de Acuerdo	12	8.39%
Total	143	100%

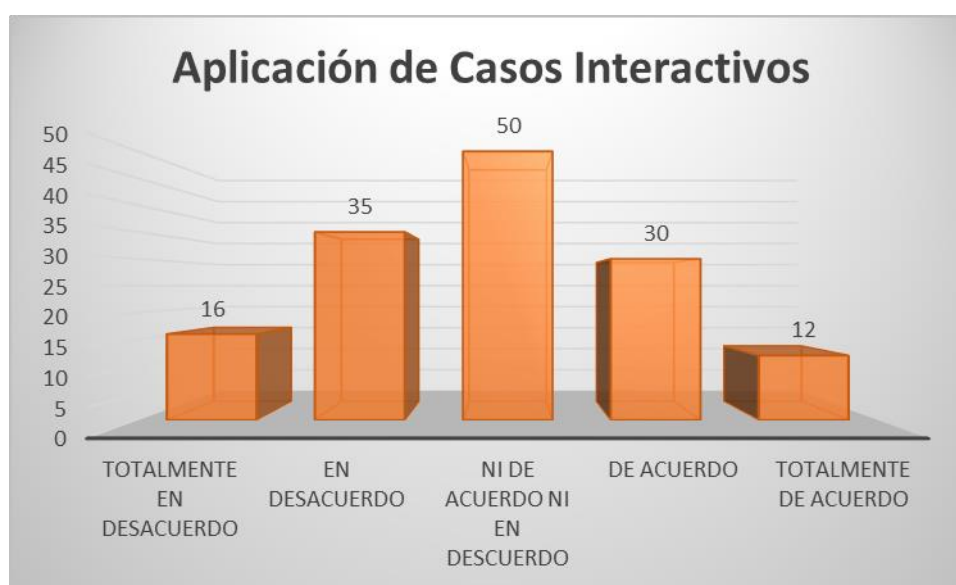


Figura 4.4. Los docentes aplican casos interactivos en el proceso enseñanza

La percepción sobre la aplicación docente de casos interactivos es moderadamente crítica: 31.37% perciben que los docentes los aplican, mientras 35.67% están en desacuerdo y 34.97% neutrales. Esto indica una variabilidad significativa en la práctica docente: algunos docentes integran casos interactivos con éxito, pero muchos no o lo hacen de forma insuficiente. Desde una mirada formativa, este hallazgo sugiere la necesidad de programas de desarrollo profesional docente y protocolos institucionales que promuevan la incorporación sistemática de metodologías activas digitales en el currículo de finanzas.

B) Estrategias Metodológicas

Tabla 4.5. Los recursos digitales se integran en las clases mediante proyectos

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	20	13.99%
En Desacuerdo	38	26.57%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	45	31.47%
De acuerdo	30	20.98%
Totalmente de Acuerdo	10	6.99%
Total	143	100%

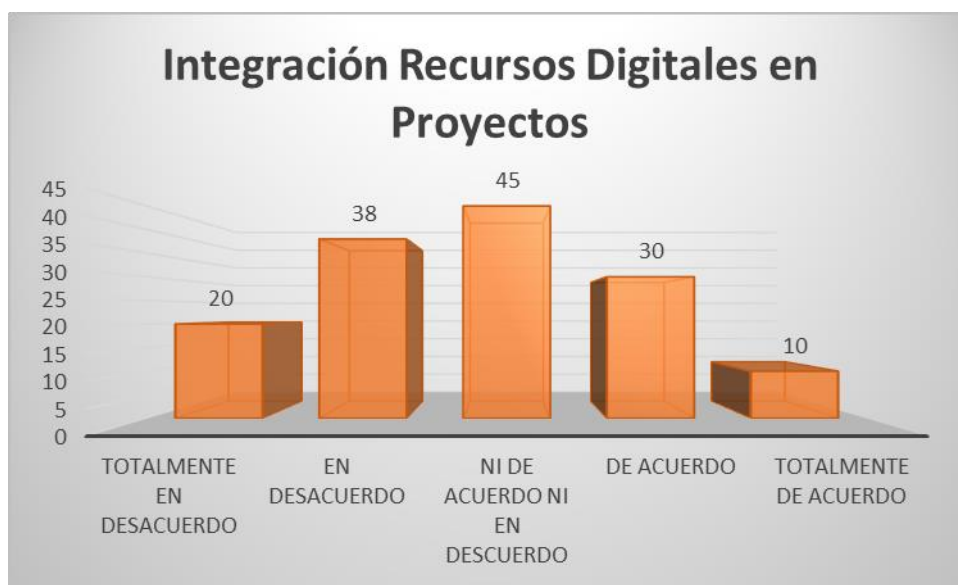


Figura 4.5. Los recursos digitales se integran en las clases mediante proyectos

Un resultado mayoritariamente neutral a desfavorable: 28% perciben una integración mediante proyectos, mientras que 40.56% están en desacuerdo. Esto indica que la modalidad de aprendizaje por proyectos una estrategia central de metodologías activas todavía no está establecida de manera robusta a través de recursos digitales en las asignaturas. En términos de diseño curricular, la ausencia de una integración por proyectos limita el desarrollo de competencias complejas y transversales (trabajo colaborativo, resolución de problemas reales, gestión de tiempo). Recomendación para la tesis: proponer intervenciones piloto basadas en proyectos digitales integrados como estrategia prioritaria.

Tabla 4.6. El uso de metodologías activas apoyadas en TIC promueve mi aprendizaje significativo

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	12	8.39%
En Desacuerdo	32	22.38%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	49	34.27%
De acuerdo	35	24.48%
Totalmente de Acuerdo	15	10.49%
Total	143	100%

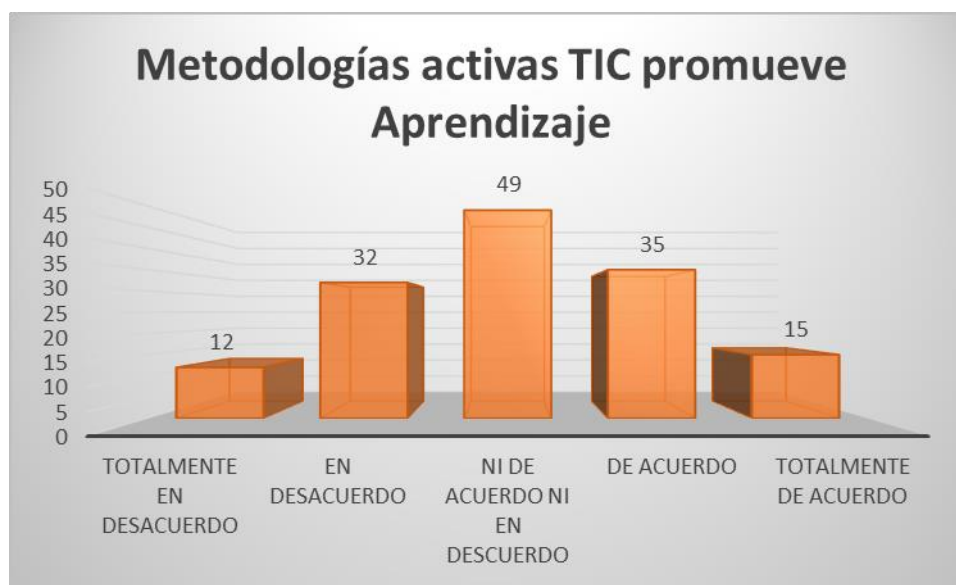


Figura 4.6. El uso de metodologías activas apoyadas en TIC promueve mi aprendizaje significativo.

La percepción de que metodologías activas apoyadas en TIC promueven aprendizaje significativo es mixta: 34.97% favorables, 30.77% desfavorables y 34.27% neutrales. Esto sugiere que, aunque existe consenso teórico sobre la eficacia de las metodologías activas, su implementación concreta en el contexto estudiado no logra todavía traducirse consistentemente en aprendizaje significativo percibido por los estudiantes. Para la argumentación teórica de la tesis, conviene vincular este resultado con marcos como el aprendizaje activo y el constructivismo, argumentando la necesidad de una integración más coherente no solo la presencia de TIC para que se produzca un aprendizaje profundo.

Tabla 4.7. Se aplican estudios de casos mediante entorno digitales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	18	12.59%
En Desacuerdo	40	27.97%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	46	32.17%
De acuerdo	28	19.58%
Totalmente de Acuerdo	11	7.69%
Total	143	100%

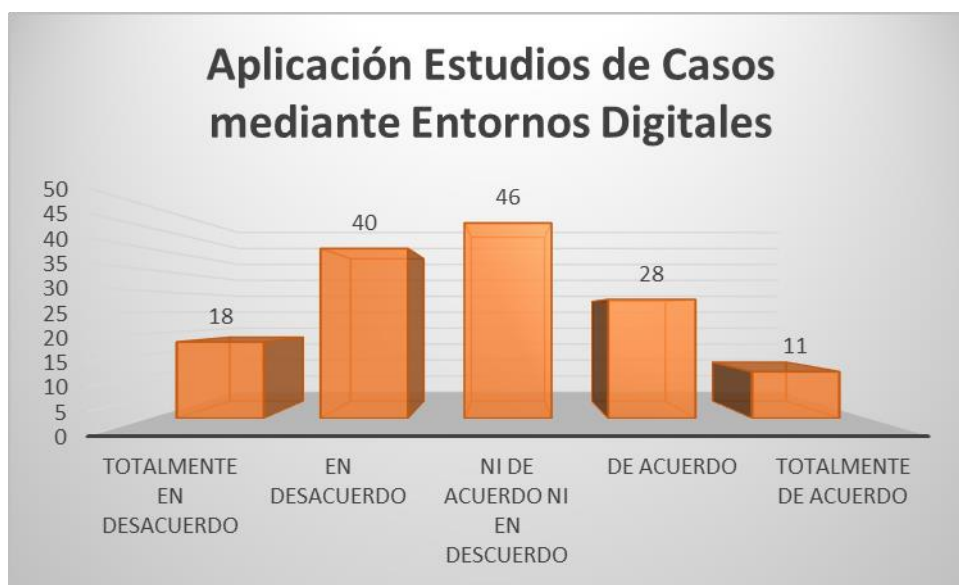


Figura 4.7. Se aplican estudios de casos mediante entornos digitales

La proporción que percibe la aplicación de estudios de casos en entornos digitales es limitada (27.27%). La mayoría se ubica en desacuerdo o neutral (52.73%). Esto indica una utilización aún incipiente de plataformas o entornos virtuales para la realización estructurada de estudios de caso. En términos prácticos, ello puede deberse a falta de recursos, incapacidad institucional para diseñar entornos o baja frecuencia de actividades de este tipo. Para la tesis, constituye evidencia empírica de la necesidad de fortalecer la infraestructura y la capacitación docente en diseño de estudios de caso digitales.

C) Pertinencia y Viabilidad

Tabla 4.8. Los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel académico

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	15	10.49%
En Desacuerdo	33	23.08%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	47	32.87%
De acuerdo	34	23.78%
Totalmente de Acuerdo	14	9.79%
Total	143	100%

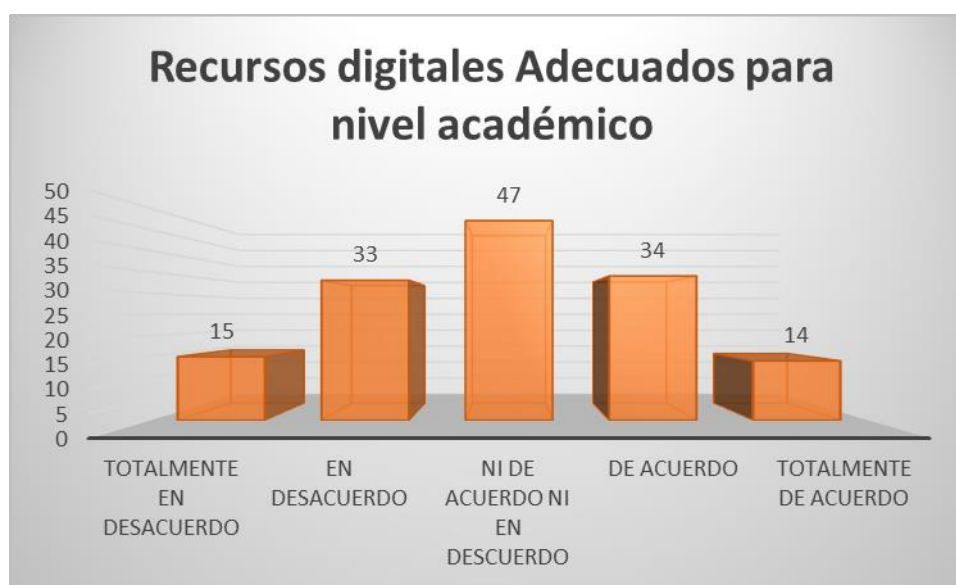


Figura 4.8. Los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel académico

Ante la pregunta de adecuación al nivel académico, las respuestas se distribuyen mayoritariamente en la zona neutral y ligeramente favorable (33.57% favorables, 33.57% en desacuerdo). Esto muestra que hay discrepancias sobre si los recursos son apropiados para la complejidad temática que exige una carrera como Ingeniería Financiera. Podría interpretarse que, aunque existen materiales digitales, su profundidad o contextualización pedagógica no siempre coincide con el nivel esperado. El planteamiento para tu tesis puede incluir la necesidad de selección y/o adaptación de recursos que apunten explícitamente a los objetivos de aprendizaje y a las competencias profesionales.

Tabla 4.9. Los recursos digitales son accesibles.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	14	9.79%
En Desacuerdo	28	19.58%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	50	34.97%
De acuerdo	35	24.48%
Totalmente de Acuerdo	16	11.19%
Total	143	100%

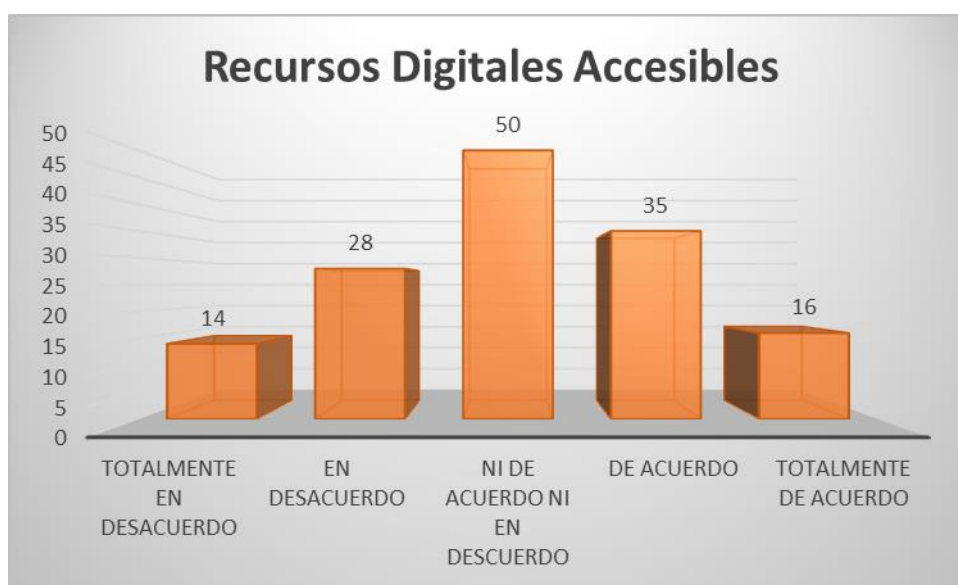


Figura 4.9. Los recursos digitales son accesibles

La percepción de accesibilidad es moderada: 35.67% favorables frente a 29.37% en desacuerdo y 34.97% neutrales. Esto indica problemas parciales de accesibilidad posiblemente vinculados a conectividad, disponibilidad de licencias, compatibilidad de dispositivos o desigualdad en recursos personales. Desde una perspectiva de equidad educativa, resulta crucial abordar las barreras de acceso para que las metodologías activas digitales beneficien a la totalidad del estudiantado y no reproduzcan brechas de oportunidad.

Tabla 4.10. Considero que los recursos digitales son efectivos para fortalecer el aprendizaje en Finanzas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	11	7.69%
En Desacuerdo	30	20.98%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	45	31.47%
De acuerdo	39	27.27%
Totalmente de Acuerdo	18	12.59%
Total	143	100%

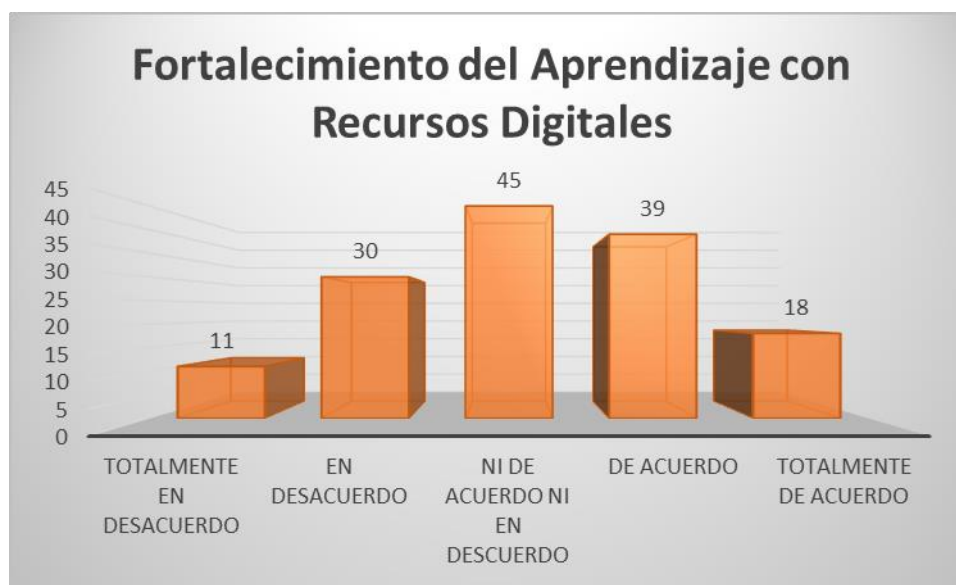


Figura 4.10. Considero que los recursos digitales son efectivos para fortalecer el aprendizaje en Finanzas

Un 40% de estudiantes perciben los recursos digitales como efectivos, frente a 28.67% en desacuerdo. Cerca de un tercio permanece neutral. Esto sugiere que existe una valoración favorable, pero con reservas: los recursos digitales demuestran potencial para fortalecer el aprendizaje en finanzas, pero su efectividad depende de múltiples factores (alineación curricular, diseño instruccional, frecuencia de uso y competencia docente). En la discusión, puedes argumentar que la mera presencia de recursos no garantiza la efectividad; es necesaria una implementación instruccional alineada con objetivos de aprendizaje y evaluación auténtica.

D) Procesos de Enseñanza - Aprendizaje

Tabla 4.11. Los docentes combinan metodologías tradicionales y activas.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	13	9.09%
En Desacuerdo	34	23.78%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	52	36.36%
De acuerdo	31	21.68%
Totalmente de Acuerdo	13	9.09%
Total	143	100%

**Figura 4.11.** Los docentes combinan metodologías tradicionales y activas

Más del 57% se ubican en desacuerdo o neutral sobre la combinación de metodologías por parte de los docentes, mientras que solo 30.77% perciben que sí se combinan. Esto implica que la transición hacia enfoques pedagógicos híbridos (mezcla de tradicional y activo) aún no está consolidada. Para tu tesis, es importante destacar que la combinación metodológica es un elemento clave para una transición pedagógica sostenible: no se trata de sustituir lo tradicional, sino de articularlo con metodologías activas y recursos digitales para fomentar aprendizaje significativo y competencias profesionales.

Tabla 4.12. El uso de TIC motiva el aprendizaje en Finanzas.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	9	6.29%

En Desacuerdo	26	18.18%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	47	32.87%
De acuerdo	40	27.97%
Totalmente de Acuerdo	21	14.69%
Total	143	100%

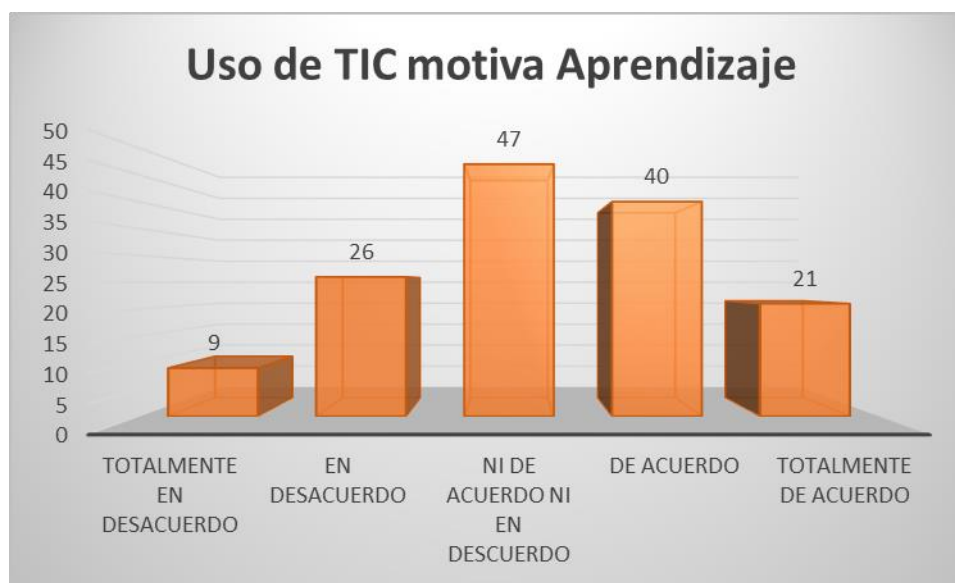


Figura 4.12. El uso de TIC motiva el aprendizaje en Finanzas

En este indicador hay una proporción favorable relativamente alta: 42.66% encuentran que las TIC motivan su aprendizaje. La motivación es un factor mediador crucial entre métodos y resultados de aprendizaje; por lo tanto, estos datos respaldan la idea de que las TIC, cuando están bien implementadas, pueden aumentar el compromiso estudiantil. La presencia de un tercio de neutrales sugiere que la motivación depende del tipo de TIC y de cómo se integren (interactividad, relevancia, nivel de desafío). Para la tesis, puedes vincular este resultado con teorías de motivación en educación y proponer diseños instruccionales que exploten la capacidad motivadora de las TIC.

Tabla 4.13. Las herramientas digitales me ayudan a aplicar los conocimientos en la práctica

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	10	6.99%
En Desacuerdo	25	17.48%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	46	32.17%

De acuerdo	41	28.67%
Totalmente de Acuerdo	21	14.69%
Total	143	100%



Figura 4.13. Las herramientas digitales me ayudan a aplicar los conocimientos en la práctica.

Un 43.36% de respuestas favorables indican que las herramientas digitales facilitan la aplicación práctica del conocimiento. Esto es congruente con la visión de las metodologías activas como puente entre teoría y práctica. La proporción neutral sigue siendo alta, lo que sugiere variación en la calidad o en la frecuencia del uso práctico de esas herramientas. Es pertinente en la tesis proponer evidencia de actividades que promuevan la aplicación práctica (por ejemplo, proyectos, simulaciones y prácticas guiadas con retroalimentación).

Tabla 4.14. Los recursos digitales aumentan mi motivación para aprender Finanzas.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	12	8.39%
En Desacuerdo	30	20.98%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	45	31.47%
De acuerdo	38	26.57%
Totalmente de Acuerdo	18	12.59%
Total	143	100%

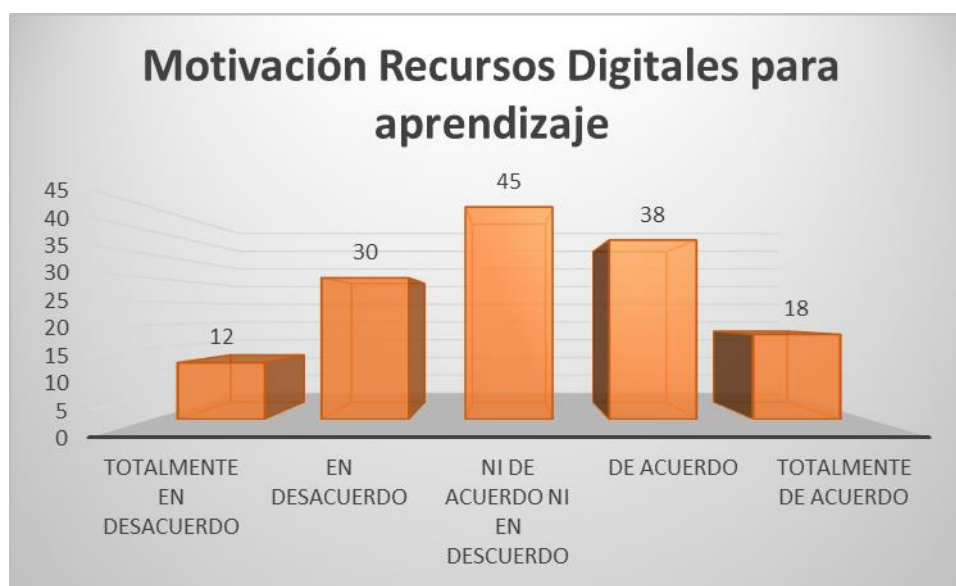


Figura 4.14. Los recursos digitales aumentan mi motivación para aprender Finanzas.

Resultados similares al indicador de motivación general por TIC: 39.16% favorecen el efecto motivador de los recursos digitales, mientras que 29.37% están en desacuerdo. Esto reafirma la tesis de que los recursos digitales tienen potencial motivador, pero su efecto depende de factores contextuales y de diseño instruccional. Para la argumentación, vincula este resultado con evidencia sobre la relación entre motivación y rendimiento académico en entornos digitales.

E) Evaluación del proceso

Tabla 4.15. Las clases con recursos digitales son más efectivas que las tradicionales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	17	11.89%
En Desacuerdo	33	23.08%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	43	30.07%
De acuerdo	34	23.78%
Totalmente de Acuerdo	16	11.19%
Total	143	100%



Figura 4.15. Las clases con recursos digitales son más efectivas que las tradicionales

Aquí se aprecia escepticismo: 34.97% creen que las clases con recursos digitales son más efectivas, frente a 35% en desacuerdo, y un 30% neutral. Este equilibrio sugiere que los estudiantes no perciben una superioridad clara de las clases digitales sobre las tradicionales; más bien, consideran que la efectividad depende del diseño y la ejecución docente. Para tu tesis, se puede argumentar que la digitalización no garantiza por sí sola mejores resultados; la efectividad educativa surge de la conjunción entre metodología, mediación docente y evaluación auténtica.

Tabla 4.16. Los aprendizajes obtenidos son aplicables en mi futura práctica profesional

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	9	6.29%
En Desacuerdo	26	18.18%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	48	33.57%
De acuerdo	41	28.67%
Totalmente de Acuerdo	19	13.29%
Total	143	100%



Figura 4.16. Los aprendizajes obtenidos son aplicables en mi futura práctica profesional

La percepción de aplicabilidad profesional es relativamente positiva: 41.96% consideran que los aprendizajes son aplicables en su futura práctica, frente a 24.47% en desacuerdo. El tercio neutral sugiere dudas en cuanto a transferibilidad. En la discusión, este aspecto es central para destacar la dimensión profesionalizante de las metodologías activas con recursos digitales: enfatiza la necesidad de articular tareas auténticas que se asemejen a las demandas del campo laboral para maximizar la aplicabilidad profesional.

F) Competencias profesionales

Tabla 4.17. Los recursos digitales fortalecen mi capacidad de análisis financiero

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	11	7.69%
En Desacuerdo	30	20.98%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	47	32.87%
De acuerdo	39	27.27%
Totalmente de Acuerdo	16	11.19%
Total	143	100%



Figura 4.17. Los recursos digitales fortalecen mi capacidad de análisis financiero.

Un 38.46% de respuestas favorables indican percepción de fortalecimiento analítico por el uso de recursos digitales. Aunque positivo, no es contundente; una proporción similar se muestra neutral o en desacuerdo. Académicamente, es importante subrayar que el desarrollo de análisis financiero eficaz requiere tanto herramientas (por ejemplo, plataformas que permitan modelado y visualización) como actividades dirigidas (análisis guiado,

retroalimentación). Recomienda en la tesis diseñar secuencias didácticas concretas centradas en el pensamiento crítico y analítico utilizando recursos digitales.

Tabla 4.18. el uso de TIC mejora mis habilidades tecnológicas.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	8	5.59%
En Desacuerdo	24	16.78%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	42	29.37%
De acuerdo	47	32.87%
Totalmente de Acuerdo	22	15.38%
Total	143	100%

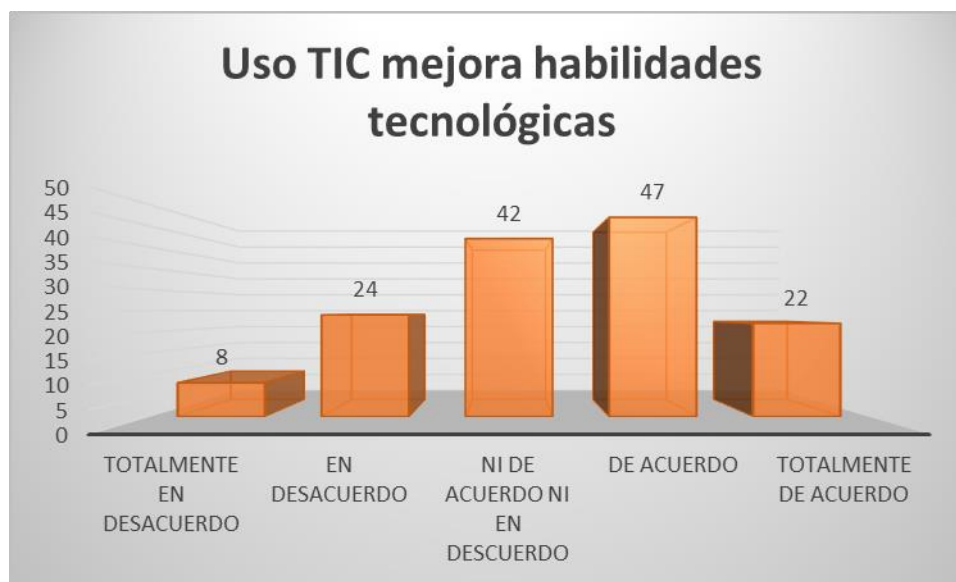


Figura 4.18. El uso de TIC mejora mis habilidades tecnológicas.

Este es uno de los indicadores con mayor claridad favorable: 48.25% reconocen mejoras en habilidades tecnológicas gracias al uso de TIC, y sólo 22.37% en desacuerdo. Desde la formación profesional, esto es esperable: el uso continuado de herramientas digitales contribuye a la alfabetización digital del estudiante, competencia esencial en el ámbito financiero moderno. Para la tesis, resalta la importancia de integrar objetivos de competencia digital dentro del currículo de las asignaturas, ya que favorece la empleabilidad y la adaptabilidad profesional.

Tabla 4.19. Resolver casos interactivos fortalece mi capacidad de resolver problemas financieros

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en Desacuerdo	9	6.29%
En Desacuerdo	27	18.88%
Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	44	30.77%
De acuerdo	43	30.07%
Totalmente de Acuerdo	20	13.99%
Total	143	100%

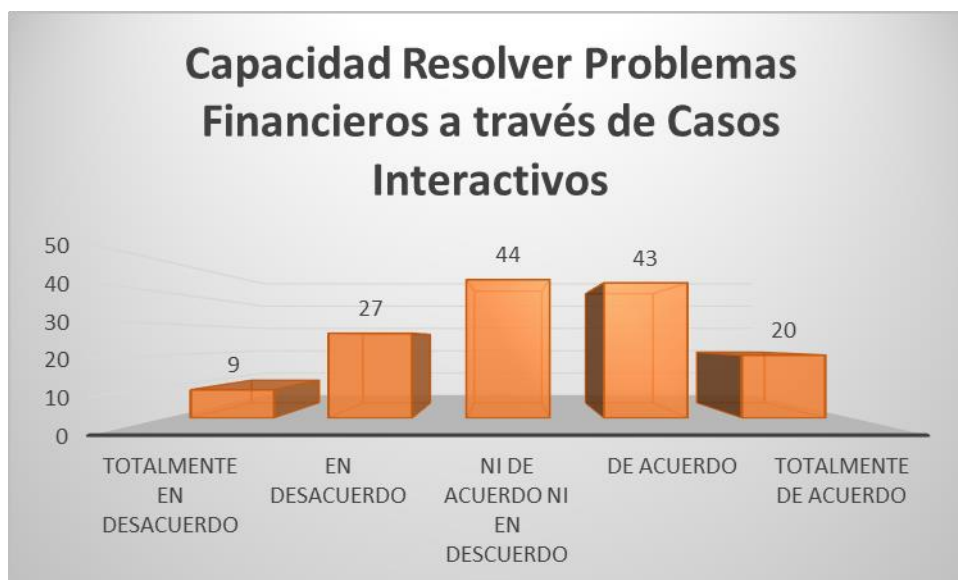


Figura 4.19. Resolver casos interactivos fortalece mi capacidad de resolver problemas financieros.

Este indicador muestra una valoración favorable sólida: 44.06% perciben que resolver casos interactivos fortalece su capacidad para resolver problemas financieros. La proporción neutral es también importante (30.77%). Ello sugiere que los casos interactivos, cuando son bien diseñados, pueden ser una herramienta eficaz para desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento aplicado. Recomendación para intervención: diseñar secuencias de casos progresivos con retroalimentación y evaluación formativa para consolidar competencias de resolución de problemas.

Conclusiones

Los 19 indicadores muestran una tendencia general hacia percepciones moderadas sobre la implementación y efectividad de recursos digitales interactivos en las asignaturas de Finanzas. Si bien ciertos aspectos como la mejora de habilidades tecnológicas (indicador 18), la utilidad de aplicaciones específicas (3) y la capacidad de casos interactivos para fortalecer la resolución de problemas (19) alcanzan valoraciones favorables, en la mayoría de los ítems predomina la neutralidad o la percepción de implementación incompleta (muchos estudiantes respondieron 2 o 3). Estos hallazgos evidencian una implementación heterogénea de metodologías activas apoyadas en TIC en la carrera, y justifican intervenciones institucionales en tres líneas: (a) capacitación docente en diseño e integración de recursos digitales, (b) estandarización de prácticas pedagógicas centradas

en proyectos y casos interactivos, y (c) mejora de la accesibilidad e infraestructura tecnológica.

4.2. Interpretación y análisis de la Entrevista a los docentes

La entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de las asignaturas de Finanzas Corporativas, Finanzas y Negocios Internacionales, y Seminario de Finanzas fue diseñada tomando como referencia instrumentos empleados en investigaciones previas sobre metodologías activas y uso de recursos digitales en educación superior (Díaz Barriga, 2016; García Pérez y Serrano, 2021).

En este sentido, el instrumento constituye una réplica adaptada de modelos ya validados por otros investigadores, ajustada a las características del contexto institucional de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. Las preguntas fueron reformuladas en función del objetivo de la investigación, orientándolas a identificar percepciones, prácticas, limitaciones y propuestas de mejora en el uso de recursos digitales interactivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Finanzas.

Para garantizar su validez de contenido, la guía de entrevista fue sometida a revisión por tres expertos en educación superior y didáctica financiera, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de cada pregunta respecto a las dimensiones teóricas del estudio. Las sugerencias fueron incorporadas antes de la aplicación definitiva.

En cuanto a la confiabilidad, se refrenda la adaptabilidad del instrumento, considerando que mantiene la estructura, secuencia y propósito de los instrumentos originales validados por los autores mencionados, y que su aplicación piloto permitió constatar la comprensión de las preguntas y la consistencia de las respuestas obtenidas.

El presente análisis se elaboró a partir de las respuestas obtenidas en la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes de la asignatura de Finanzas Corporativas, Finanzas y Negocios Internacionales y Seminario de Finanzas, con el propósito de identificar las percepciones, prácticas y limitaciones en el uso de recursos digitales interactivos como apoyo a las metodologías activas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje universitario. (Ver anexo A.2). Las respuestas se encuentran anexadas en el mismo apartado.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

Los docentes entrevistados reconocieron que el uso de recursos digitales aún es limitado en las clases de Finanzas. D.M.C. comentó que “utilizo PowerPoint, videos y hojas de cálculo, pero no herramientas interactivas ni plataformas virtuales porque el aula no siempre dispone de conexión estable”. De manera similar, T.S.R. indicó que “los simuladores financieros serían muy útiles, pero la mayoría no los conoce o no tiene acceso”.

Solo uno de los docentes, A.L.F., manifestó haber experimentado con software especializado: “En el módulo de evaluación de inversiones usé un simulador financiero gratuito, lo que ayudó a los estudiantes a comprender mejor los escenarios de riesgo”.

Los resultados reflejan la existencia de un uso desigual de recursos digitales, donde predomina el apoyo visual (diapositivas, videos o documentos PDF) sobre la interacción y la práctica. Esto coincide con Area Moreira (2012), quien sostiene que el uso de TIC en educación debe trascender lo instrumental y convertirse en un medio de aprendizaje activo, donde el estudiante manipula, experimenta y construye conocimiento.

El escaso uso de simuladores o plataformas interactivas puede deberse tanto a la falta de capacitación como a la carencia de infraestructura tecnológica. Como señala Cabero (2014), la integración efectiva de recursos digitales requiere políticas institucionales y formación continua para los docentes, de modo que puedan seleccionar y aplicar herramientas coherentes con los objetivos pedagógicos.

Dimensión: Estrategias metodológicas

La mayoría de los docentes coincidió en que las estrategias utilizadas en la enseñanza de Finanzas siguen siendo tradicionales. V.H.Q. expresó: “Las clases se desarrollan con exposición teórica y resolución de ejercicios, ya que los temas financieros son técnicos y requieren precisión matemática”. Este tipo de afirmación coincide con la percepción estudiantil, que refleja una baja implementación de metodologías activas.

Sin embargo, algunos docentes mostraron interés en innovar. C.E.F. señaló: “He intentado incluir análisis de casos y pequeños proyectos grupales, pero no siempre tengo el tiempo ni las herramientas tecnológicas necesarias”.

La aplicación parcial de metodologías activas demuestra que los docentes comprenden su valor pedagógico, pero enfrentan obstáculos para implementarlas. Según Díaz Barriga (2016), las metodologías activas deben basarse en la resolución de problemas contextualizados, permitiendo al estudiante ser protagonista del aprendizaje. Asimismo, subraya que innovar no significa solo usar tecnología, sino modificar el enfoque didáctico para generar comprensión significativa y reflexión crítica.

Los resultados sugieren que la enseñanza de Finanzas aún se apoya en la transmisión de información, más que en la construcción colaborativa del conocimiento, lo que limita el desarrollo de competencias prácticas en los estudiantes.

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

En esta dimensión, los docentes manifestaron posiciones diversas respecto a la pertinencia y viabilidad de los recursos digitales. M.R.P. comentó que “estos recursos son pertinentes y necesarios para la formación financiera, pero en la práctica no siempre son viables por la falta de conectividad y de equipos adecuados”. Por su parte, A.L.F. afirmó: “El uso de simuladores o plataformas digitales es muy importante, pero los estudiantes muchas veces no cuentan con dispositivos actualizados o habilidades tecnológicas básicas”.

Estas observaciones reflejan una realidad institucional donde la pertinencia pedagógica de los recursos digitales es reconocida, pero su aplicación enfrenta barreras logísticas y formativas. Según Zabalza (2021), la pertinencia educativa implica la coherencia entre el contexto institucional y las metodologías empleadas; si las condiciones tecnológicas no acompañan la innovación, esta se vuelve poco sostenible.

Por tanto, la viabilidad del uso de recursos digitales depende no solo de la infraestructura, sino también del compromiso institucional con la capacitación y el acompañamiento docente. Como señala Tobón (2023), la formación por competencias exige entornos de aprendizaje contextualizados y reales, lo cual solo puede lograrse mediante herramientas digitales adaptadas al contexto socioeconómico de los estudiantes.

Dimensión: Enseñanza

La mayoría de los docentes reconoció que el uso de recursos digitales ha modificado parcialmente su forma de enseñar. T.S.R. señaló: “Con videos y presentaciones logro captar

más la atención de los estudiantes, aunque no siempre logro que participen activamente”. En cambio, D.M.C. manifestó: “No percibo un cambio sustancial; los recursos digitales me sirven más como apoyo visual que como herramienta de enseñanza”.

Estas percepciones confirman que los recursos digitales aún se utilizan de manera complementaria y no como parte estructural de la metodología. Según Fernández Santos (2019), el docente que usa TIC debe concebirlas como mediadores cognitivos, es decir, como herramientas que transforman la interacción entre profesor y estudiante, generando aprendizajes significativos.

A pesar de las limitaciones, algunos docentes admitieron que los recursos digitales han contribuido a hacer las clases más dinámicas y comprensibles. No obstante, persiste la necesidad de pasar de un modelo centrado en la exposición a uno centrado en la experimentación, donde el estudiante sea protagonista. En este sentido, propone que la enseñanza mediada por tecnología debe fomentar la investigación, la exploración y la resolución de problemas, más que la simple transmisión de información.

Dimensión: Aprendizaje

Respecto a los efectos en el aprendizaje, los docentes coincidieron en que el uso de recursos digitales mejora la comprensión cuando se aplica adecuadamente. A.L.F. expresó que “los estudiantes aprenden mejor cuando pueden manipular los datos en hojas de cálculo o simular decisiones financieras”. Sin embargo, V.H.Q. advirtió que “muchos estudiantes no aprovechan las herramientas digitales por falta de motivación o desconocimiento técnico”. Esta situación refleja que la tecnología por sí sola no garantiza el aprendizaje; su efectividad depende de la orientación pedagógica. Tobón (2023) señala que el aprendizaje significativo requiere que el estudiante asuma un rol activo y consciente en la construcción del conocimiento. Si el docente no guía adecuadamente el uso de los recursos digitales, estos pierden su potencial educativo.

Asimismo, Area Moreira (2022) plantea que los entornos digitales deben promover la colaboración y la autonomía, características que fortalecen la comprensión de contenidos complejos como los financieros. En este sentido, la falta de continuidad en la aplicación de TIC impide consolidar una cultura de aprendizaje activo y reflexivo en el aula universitaria.

Dimensión: Evaluación del proceso

Los docentes reconocieron que los procesos de evaluación siguen siendo tradicionales. M.R.P. mencionó: “Evaluamos con exámenes escritos y trabajos prácticos, pero no usamos herramientas digitales para la evaluación continua”. Del mismo modo, C.E.F. señaló: “La retroalimentación es principalmente verbal y al final del tema, no utilizamos plataformas ni evaluaciones interactivas”.

Esta realidad coincide con la percepción estudiantil, que destacó la falta de seguimiento formativo. Según Zabalza (2011), la evaluación debe ser continua, integral y orientada al proceso, no solo al resultado. En la enseñanza de finanzas, los recursos digitales podrían facilitar la autoevaluación y la coevaluación mediante cuestionarios virtuales, simulaciones o foros de debate, pero su uso sigue siendo escaso.

Como sostiene Fernández Santos (2019), la evaluación apoyada en TIC no solo mide conocimientos, sino que permite al estudiante reflexionar sobre su progreso, desarrollando la autorregulación del aprendizaje. El limitado uso de herramientas digitales en la evaluación representa, por tanto, un área crítica de mejora en la práctica docente.

Dimensión: Competencias profesionales

Finalmente, los docentes reconocieron que el uso de recursos digitales favorece el desarrollo de competencias profesionales, aunque no de manera uniforme. D.M.C. comentó: “El manejo de programas financieros y simuladores desarrolla habilidades aplicables al trabajo, pero solo unos pocos estudiantes logran dominar estas herramientas”. En cambio, A.L.F. señaló: “Cuando aplicamos software o casos digitales, los estudiantes muestran más interés y aprenden a tomar decisiones financieras fundamentadas”.

De acuerdo con Tobón (2023), las competencias profesionales surgen de la integración del saber, saber hacer y saber ser; los recursos digitales pueden contribuir a este proceso al conectar el conocimiento académico con la práctica profesional. Sin embargo, se advierte que estas competencias solo se consolidan cuando la innovación pedagógica es constante y coherente a lo largo del proceso formativo.

En este sentido, la enseñanza de finanzas requiere institucionalizar el uso de TIC como parte de un enfoque curricular por competencias, donde los recursos digitales no sean un complemento, sino un medio estructural de formación profesional.

Conclusiones del análisis

El análisis de las entrevistas docentes muestra una clara coincidencia con las percepciones estudiantiles: el uso de recursos digitales en la enseñanza de Finanzas es aún limitado, con predominio de metodologías tradicionales y escasa integración tecnológica. No obstante, se observa disposición y apertura hacia la innovación pedagógica.

Los docentes reconocen que las TIC pueden mejorar la comprensión, la motivación y la formación profesional, pero requieren apoyo institucional, capacitación continua y estrategias didácticas que integren tecnología, colaboración y evaluación formativa.

Estos hallazgos sustentan la propuesta de fortalecer la formación docente en metodologías activas y recursos digitales interactivos, con el fin de consolidar un modelo de enseñanza de Finanzas más participativo, contextualizado y orientado al desarrollo de competencias profesionales en los estudiantes de la Carrera de Ingeniería Financiera.

4.3. Interpretación y análisis de Resultados del Grupo Focal con Estudiantes

Con el objetivo de profundizar en las percepciones de los estudiantes sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Finanzas Corporativas, se llevó a cabo un grupo focal con estudiantes de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

La actividad se realizó en una sesión de aproximadamente 90 minutos, con la participación de a 15 estudiantes que cursaban la materia durante el presente periodo académico. La metodología cualitativa permitió recoger opiniones y reflexiones directas acerca del impacto, las limitaciones y la pertinencia del uso de recursos digitales y de las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes.

Las preguntas se organizaron en seis dimensiones: tipos de recursos digitales, estrategias metodológicas, pertinencia y viabilidad, enseñanza, aprendizaje, evaluación del proceso y competencias profesionales. El análisis se realizó de manera interpretativa, destacando los principales temas emergentes y las percepciones comunes entre los participantes. (Ver Anexo A.3).

A) . Dimensión: Tipos de recursos digitales

Ante la pregunta sobre los recursos digitales más utilizados en las clases de Finanzas, la mayoría de los estudiantes coincidió en que los docentes emplean principalmente presentaciones en PowerPoint, videos explicativos obtenidos de plataformas como YouTube y, en algunos casos, archivos PDF o material compartido por correo electrónico o WhatsApp.

No se evidenció el uso de plataformas educativas (como Moodle o Classroom) ni de simuladores financieros interactivos, herramientas que los estudiantes identifican como necesarias para mejorar la comprensión de los contenidos.

Los participantes manifestaron que los videos y las presentaciones visuales ayudan a retener mejor la información, pero señalaron que el aprendizaje sigue siendo más pasivo que participativo, ya que no se promueve la manipulación directa de datos ni la experimentación práctica.

Esto sugiere que, aunque los recursos digitales están presentes, su uso es limitado y tradicional, sin aprovechar su potencial interactivo para promover aprendizajes significativos.

Estas percepciones coinciden con los resultados de la encuesta, donde la mayoría de los estudiantes indicó que los recursos digitales empleados son de carácter expositivo, no interactivo. Esta situación refleja lo que Area Moreira (2022) denomina un uso “instrumental” de las TIC, que no promueve la participación activa del estudiante ni genera entornos de aprendizaje colaborativos.

En este sentido, sostiene que la verdadera innovación tecnológica requiere una integración pedagógica coherente, donde los recursos digitales se conviertan en mediadores del aprendizaje y no simples apoyos visuales. La percepción estudiantil reafirma la necesidad de diversificar los recursos empleados en el aula, incorporando simuladores, casos virtuales y herramientas interactivas que favorezcan la experimentación.

B) . Dimensión: Estrategias metodológicas

En relación con las estrategias metodológicas, los estudiantes indicaron que las clases suelen basarse en la exposición magistral del docente, apoyada en diapositivas o videos

explicativos, sin integrar actividades colaborativas, análisis de casos empresariales o proyectos prácticos con TIC.

La mayoría expresó que la dinámica de clases se mantiene centrada en el profesor, con pocas oportunidades de intervención o participación activa. Un estudiante comentó:

“Casi siempre solo escuchamos la explicación y copiamos. Los recursos ayudan a entender un poco más, pero no hacemos ejercicios o simulaciones en clase.”

Esto refleja una escasa aplicación de metodologías activas y la ausencia de espacios de aprendizaje participativo. En consecuencia, el uso de los recursos digitales actuales **no** alcanza a transformar el proceso de enseñanza, sino que únicamente complementa la exposición tradicional. Estas observaciones muestran que, aunque se reconoce la importancia de las TIC, aún no se integran plenamente en metodologías activas. Las metodologías centradas en el estudiante deben promover la resolución de problemas, la investigación y la participación colectiva, utilizando herramientas tecnológicas como medios de exploración y análisis.

Por su parte, advierte que el cambio metodológico no depende del recurso tecnológico, sino del enfoque pedagógico del docente. En consecuencia, los estudiantes perciben que las clases de Finanzas aún están centradas en la transmisión del conocimiento, con escasa aplicación de estrategias activas que vinculen teoría y práctica.

C) . Dimensión: Pertinencia y viabilidad

Los estudiantes reconocieron que los recursos digitales utilizados sí son pertinentes para explicar contenidos teóricos, ya que los videos y presentaciones ayudan a visualizar conceptos abstractos. Sin embargo, señalaron que no satisfacen completamente sus necesidades académicas, ya que no promueven la práctica ni la experimentación con datos reales.

En cuanto a la viabilidad, la mayoría indicó que dentro de la universidad se cuenta con acceso básico a proyectores y conexión a internet, pero fuera de ella existen limitaciones en cuanto a conectividad o disponibilidad de equipos.

Estos testimonios evidencian que, aunque la implementación de recursos digitales básicos es posible, la falta de infraestructura y capacitación docente limita su aprovechamiento

pedagógico. Existe, por tanto, una necesidad institucional de fortalecer el acceso y la formación tecnológica.

D) . Dimensión: Enseñanza

Los participantes identificaron claras diferencias entre las clases tradicionales y aquellas en las que se emplean recursos digitales. Consideran que las clases con apoyo visual (PowerPoint y videos) resultan más dinámicas y comprensibles, pero aún carecen de interacción y práctica.

Al respecto, uno de los estudiantes señaló:

“Las diapositivas ayudan a seguir la clase, pero casi siempre solo las leemos. Sería mejor si pudiéramos hacer ejercicios con programas o simulaciones.”

En general, se percibe un avance hacia la modernización del aula, aunque limitado a una innovación superficial. Los recursos digitales se utilizan como herramientas de apoyo y no como verdaderos medios de transformación pedagógica.

Estas apreciaciones coinciden con lo expresado por los docentes, quienes reconocen que los recursos digitales se utilizan como apoyo visual y no como herramienta de aprendizaje. Según Fernández Santos (2019), el docente innovador debe concebir la tecnología como mediadora del aprendizaje, no como adorno del proceso didáctico.

La enseñanza mediada por TIC, en este contexto, requiere un cambio de paradigma: pasar de un modelo expositivo a uno experimental, donde el estudiante aprenda haciendo. La enseñanza con tecnología debe permitir al estudiante “aprender a pensar”, no solo a reproducir información.

E) . Dimensión: Aprendizaje

En cuanto al aprendizaje, los estudiantes coincidieron en que el uso de presentaciones y videos incrementa la atención y la comprensión visual de los temas financieros. Sin embargo, la falta de actividades interactivas hace que el aprendizaje no siempre sea duradero ni práctico.

Algunos estudiantes mencionaron que, aunque logran entender los procedimientos durante la clase, les resulta difícil aplicar los conocimientos en ejercicios o casos reales,

precisamente porque no existe una práctica guiada ni herramientas que simulen escenarios financieros.

Esto demuestra que, si bien los recursos digitales básicos contribuyen a la motivación inicial, no son suficientes para favorecer la aplicación de saberes ni el desarrollo de competencias profesionales.

Estos comentarios reflejan que la efectividad del aprendizaje depende del uso pedagógico de los recursos digitales. Tobón (2023) sostiene que el aprendizaje significativo se logra cuando el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento, utilizando la tecnología como medio para explorar, analizar y aplicar lo aprendido.

Asimismo, el aprendizaje digital debe ser interactivo y participativo, fomentando la autonomía y la cooperación. En el grupo focal, los estudiantes manifestaron interés por actividades que integren simuladores, análisis de casos y entornos digitales colaborativos, lo que evidencia una disposición favorable hacia la innovación metodológica.

F) . Dimensión: Evaluación del proceso

Los estudiantes manifestaron que las clases con TIC no presentan diferencias sustanciales en la forma de evaluar. Las evaluaciones siguen siendo tradicionales, basadas en pruebas escritas, ejercicios numéricos y exposiciones orales.

Algunos señalaron que los recursos digitales se utilizan solo para mostrar ejemplos o explicaciones, pero no para evaluar de manera formativa o interactiva. No se aplican herramientas en línea ni cuestionarios digitales que permitan recibir retroalimentación inmediata.

Esta situación evidencia que la evaluación no se ha adaptado al entorno digital, lo que limita el potencial de las TIC para ofrecer procesos de aprendizaje más reflexivos y personalizados.

Estas percepciones confirman que la evaluación en la enseñanza de Finanzas se centra en los resultados más que en el proceso. Según Zabalza (2021), la evaluación formativa y continua es clave para mejorar el aprendizaje, ya que permite retroalimentar al estudiante y ajustar la enseñanza.

Fernández Santos (2019) enfatiza que la evaluación mediada por TIC posibilita la autoevaluación y la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje. Sin embargo, los estudiantes expresaron que este tipo de estrategias son poco frecuentes, lo que sugiere la necesidad de incorporar herramientas digitales que permitan una evaluación dinámica y participativa.

G) . Dimensión: Competencias profesionales

Finalmente, los estudiantes indicaron que, aunque reconocen la importancia de los recursos digitales para su futura labor profesional, no sienten que las clases actuales les estén preparando adecuadamente en el manejo de herramientas tecnológicas financieras.

Manifestaron que el uso restringido a diapositivas y videos no les permite desarrollar competencias técnicas, como el uso de software financiero, análisis de datos o simulación de escenarios económicos. Un participante expresó:

“Sabemos que en las empresas se usan programas y herramientas digitales, pero en la universidad casi no practicamos con eso.”

En consecuencia, el grupo considera necesario incorporar recursos digitales interactivos que fomenten el análisis, la experimentación y la resolución de problemas reales, con el fin de fortalecer su formación profesional en el ámbito financiero.

Estos comentarios evidencian la conciencia de los estudiantes sobre la importancia de las competencias digitales, la formación por competencias implica integrar el conocimiento teórico con la práctica profesional, desarrollando habilidades técnicas, cognitivas y actitudinales.

La falta de continuidad en el uso de recursos digitales dentro del proceso formativo limita el desarrollo de dichas competencias. Resalta que el aprendizaje práctico y tecnológico prepara al estudiante para enfrentar los retos del mundo laboral. Por tanto, la integración sistemática de recursos digitales en Finanzas contribuiría no solo al aprendizaje significativo, sino también a la empleabilidad de los futuros contadores y financieros.

Conclusiones del análisis

El grupo focal permitió identificar que, aunque los docentes utilizan ciertos recursos digitales básicos (como presentaciones y videos), su empleo no alcanza el nivel de interactividad ni de participación que exige una metodología activa.

Los estudiantes reconocen que dichos recursos mejoran la exposición teórica y la comprensión visual, pero no promueven el aprendizaje práctico, la participación activa ni el desarrollo de competencias digitales.

Por tanto, los resultados del grupo focal evidencian la necesidad urgente de innovar pedagógicamente, incorporando recursos digitales interactivos como plataformas, simuladores y herramientas colaborativas que conviertan al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje.

Esta interpretación respalda el objetivo central de la investigación: demostrar que la integración de recursos digitales interactivos como metodologías activas es un camino viable y necesario para mejorar la enseñanza de las asignaturas de Finanzas y contribuir a la formación de profesionales más competentes y actualizados tecnológicamente.

4.4. Discusión de Resultados

El análisis de resultados obtenidos a partir del cuestionario aplicado a estudiantes, las entrevistas a docentes y el grupo focal permitió triangular la información en torno a las dimensiones estudiadas, identificando una serie de coincidencias y divergencias que reflejan el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas.

a) Tipos de recursos digitales

La triangulación de los instrumentos evidencia que el uso de recursos digitales en las asignaturas de Finanzas es escaso y se limita a herramientas básicas como diapositivas en PowerPoint y videos explicativos, sin llegar a la aplicación de plataformas educativas, simuladores financieros o entornos virtuales interactivos. Los estudiantes, en el cuestionario, señalaron que estos materiales visuales facilitan la comprensión inicial de los

temas, pero no les permiten aplicar los conocimientos a situaciones reales. En las entrevistas, los docentes reconocieron que dependen de medios tradicionales por falta de capacitación y recursos institucionales, admitiendo que desconocen el uso pedagógico de simuladores o software financiero. En el grupo focal, los estudiantes reforzaron esta percepción indicando que las clases son monótonas y no logran conectar la teoría con la práctica. Esta triangulación confirma que la dimensión tecnológica aún no ha sido incorporada de manera estratégica ni didáctica, lo cual obstaculiza la modernización de la enseñanza universitaria.

b) Estrategias metodológicas

En la dimensión de estrategias metodológicas, los resultados muestran un predominio de enfoques tradicionales centrados en la exposición magistral y la resolución de ejercicios guiados, con escasa presencia de metodologías activas. Los cuestionarios revelaron que la mayoría de los estudiantes percibe poca participación en clase y nula utilización de metodologías como el aprendizaje basado en proyectos o el trabajo colaborativo en línea. Las entrevistas a docentes reflejaron una conciencia creciente sobre la necesidad de innovar, pero también una falta de tiempo y apoyo institucional para rediseñar sus clases. En el grupo focal, los estudiantes expresaron su deseo de que las clases incluyan estudios de casos, debates y simulaciones que les permitan analizar situaciones reales del entorno financiero. La triangulación demuestra, por tanto, que las metodologías empleadas no promueven un aprendizaje activo, y que la innovación pedagógica no depende únicamente de la voluntad docente, sino también de condiciones estructurales y formativas.

c) Pertinencia y viabilidad

En relación con la pertinencia y viabilidad del uso de recursos digitales interactivos, la triangulación de fuentes sugiere que tanto docentes como estudiantes reconocen su valor potencial para dinamizar la enseñanza, aunque existen limitaciones materiales y formativas. Los estudiantes identifican que, pese a la existencia de conectividad y dispositivos personales, la universidad carece de plataformas institucionales activas como Moodle o Google Classroom. Los docentes coinciden en que la infraestructura tecnológica no es suficiente y que no existen capacitaciones específicas que los orienten en el diseño de materiales digitales. Sin embargo, también se observa una actitud favorable hacia la innovación: ambos grupos coinciden en que el uso de herramientas interactivas sería viable

si se brinda el acompañamiento adecuado. La triangulación evidencia, entonces, que la pertinencia pedagógica de los recursos digitales es reconocida, pero su implementación práctica se ve limitada por factores institucionales.

d) Procesos de enseñanza-aprendizaje

En la dimensión de enseñanza, la triangulación muestra que el proceso continúa siendo predominantemente expositivo. Los docentes, según las entrevistas, valoran la claridad conceptual, pero los estudiantes consideran que las clases carecen de dinamismo y contextualización. En cuanto al aprendizaje, los estudiantes expresan que la falta de actividades interactivas reduce su motivación, mientras que los docentes observan bajo compromiso en la participación. Este hallazgo revela una relación directa entre el método de enseñanza y el nivel de involucramiento estudiantil. Respecto a la evaluación, se constató que predomina la aplicación de pruebas escritas o ejercicios individuales, sin estrategias de retroalimentación continua ni autoevaluación. El grupo focal destacó que las evaluaciones no reflejan el aprendizaje práctico y que los estudiantes desearían ser evaluados también por su desempeño en actividades aplicadas o proyectos. De esta forma, la triangulación de los datos sugiere la necesidad de reconfigurar el proceso educativo, integrando la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación bajo una lógica activa y digital que permita evidenciar competencias reales.

e) Competencias profesionales

Finalmente, en la dimensión de competencias profesionales, la triangulación reveló que los estudiantes aún no desarrollan de manera sólida las competencias tecnológicas, analíticas y comunicativas requeridas en el campo financiero. Los resultados del cuestionario reflejan que los estudiantes se sienten poco preparados para utilizar herramientas tecnológicas en la resolución de problemas financieros. Los docentes, por su parte, reconocen que el currículo no contempla prácticas que estimulen el uso de software especializado o entornos virtuales. El grupo focal fue enfático al señalar que la formación actual los prepara más para repetir fórmulas teóricas que para aplicar estrategias en escenarios laborales reales. Este hallazgo confirma que la ausencia de recursos digitales interactivos y metodologías activas limita la formación de competencias profesionales, evidenciando la necesidad de una renovación didáctica orientada a la práctica y a la digitalización del aprendizaje.

En conjunto, la triangulación de los instrumentos revela una clara coincidencia en torno a la urgencia de integrar los recursos digitales interactivos dentro de metodologías activas que promuevan la autonomía, la participación y la vinculación entre teoría y práctica. Los datos obtenidos confirman de la investigación: que el uso planificado y pedagógicamente fundamentado de recursos digitales interactivos puede transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas, mejorando la motivación, la comprensión y la adquisición de competencias profesionales relevantes.

4.5. Hallazgos más importantes

A partir del análisis integral de los datos, se identifican varios hallazgos relevantes que permiten comprender la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Finanzas y las oportunidades de mejora que ofrece la incorporación de recursos digitales interactivos. En primer lugar, se constata que el uso de recursos tecnológicos en el aula se limita, principalmente, a materiales expositivos como diapositivas y videos, los cuales facilitan la comprensión teórica, pero no promueven la participación activa ni el aprendizaje práctico. Este hallazgo demuestra la prevalencia de un modelo de enseñanza tradicional centrado en la transmisión de contenidos, donde el estudiante desempeña un rol pasivo y receptor. En consecuencia, la falta de actividades de experimentación, simulación y colaboración digital restringe el desarrollo de competencias financieras aplicadas y la formación de habilidades tecnológicas que son esenciales para el desempeño profesional contemporáneo.

En segundo término, se destaca que tanto docentes como estudiantes coinciden en reconocer el potencial de los recursos digitales interactivos para mejorar la enseñanza de las finanzas. Sin embargo, esta coincidencia se ve limitada por factores estructurales, como la falta de capacitación docente, la insuficiente dotación tecnológica y la ausencia de una cultura institucional que promueva la innovación pedagógica. Los docentes muestran disposición hacia el cambio, pero requieren espacios de formación continua en metodologías activas mediadas por tecnología, así como lineamientos institucionales que integren el uso de TIC dentro del plan de estudios. Este hallazgo resalta la necesidad de

articular esfuerzos entre las autoridades académicas y los docentes para institucionalizar el uso de herramientas digitales dentro del proceso formativo.

Un tercer hallazgo importante es la percepción estudiantil sobre la desconexión entre la formación universitaria y las exigencias del mercado laboral. Los estudiantes manifiestan que la enseñanza actual no les brinda las competencias digitales necesarias para enfrentar escenarios financieros reales, donde el manejo de software especializado y la capacidad de análisis tecnológico son fundamentales. Este hallazgo subraya la urgencia de incluir recursos digitales que simulen situaciones financieras reales, fomenten la toma de decisiones y estimulen el aprendizaje autónomo. En esta línea, la investigación evidencia que los recursos digitales interactivos no solo constituyen una herramienta de apoyo, sino un medio transformador capaz de dinamizar la enseñanza, contextualizar los contenidos y promover la construcción activa del conocimiento.

Finalmente, los resultados triangulados confirman que la incorporación de recursos digitales interactivos como metodologías activas puede convertirse en un eje estratégico para la mejora de la enseñanza universitaria en el ámbito financiero. La evidencia empírica demuestra que su uso sistemático favorece la motivación estudiantil, la participación colaborativa y el desarrollo de competencias profesionales. En este sentido, los hallazgos de la investigación no solo revelan las debilidades actuales, sino también las oportunidades de innovación que pueden ser aprovechadas por la universidad para fortalecer su modelo educativo y responder a las demandas de la sociedad digital. De esta manera, la investigación reafirma que los recursos digitales interactivos son un componente esencial para consolidar un aprendizaje significativo, pertinente y orientado al desarrollo integral del futuro profesional en Contaduría Pública y Ciencias Financieras.

5. Propuesta

La propuesta denominada “Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca” se fundamenta en la necesidad de transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito universitario, integrando recursos digitales interactivos que posibiliten la implementación de metodologías activas orientadas al desarrollo de competencias profesionales en los estudiantes de finanzas.

5.1. Fundamentos de la Propuesta (argumentación del aporte teórico y práctico)

5.1.1. Fundamento pedagógico

El fundamento pedagógico de la propuesta se enmarca en el enfoque constructivista social, que promueve la construcción activa del conocimiento mediante la interacción, el diálogo y la práctica reflexiva. Este enfoque se refuerza con el modelo educativo de la Universidad Boliviana (2023–2029), el cual plantea que la educación superior debe orientarse hacia la innovación didáctica, la incorporación de las TIC y la formación integral del estudiante.

Los recursos digitales interactivos se conciben como mediadores pedagógicos que permiten contextualizar la teoría financiera en situaciones reales de análisis, decisión y resolución de problemas. De este modo, el proceso de aprendizaje se transforma en una experiencia dinámica que articula el conocimiento teórico con la práctica profesional.

El docente, en este contexto, asume el rol de facilitador del aprendizaje, diseñando actividades basadas en problemas financieros, simulaciones y análisis de casos que permitan al estudiante aplicar los contenidos de forma autónoma. El estudiante, por su

parte, se convierte en un agente activo, capaz de reflexionar, experimentar y construir soluciones mediante la interacción con entornos digitales y con sus pares.

Así, el modelo pedagógico propuesto se sustenta en los siguientes principios:

- **Aprendizaje significativo y experiencial:** los conocimientos financieros se construyen a partir de la práctica reflexiva y el análisis contextual.
- **Interactividad:** el estudiante participa activamente mediante recursos digitales que promueven la exploración, simulación y toma de decisiones.
- **Colaboración:** el aprendizaje se enriquece mediante el trabajo en red y el intercambio de ideas a través de plataformas virtuales.
- **Autonomía:** el estudiante gestiona su propio aprendizaje a través de herramientas digitales y procesos de autoevaluación.

El aporte teórico de la propuesta se sustenta en los principios del constructivismo, el conectivismo y el aprendizaje basado en problemas (ABP), teorías que reconocen al estudiante como protagonista de su aprendizaje, capaz de construir conocimiento mediante la exploración, la interacción y la resolución de situaciones reales. El constructivismo, según Tejeda Marroquín et al. (2022), concibe el aprendizaje como un proceso de construcción activa, donde el estudiante relaciona los nuevos saberes con sus experiencias previas, favoreciendo un aprendizaje significativo. Por su parte, el conectivismo de Siemens (2024) amplía esta visión al contexto digital, donde el conocimiento se distribuye a través de redes y conexiones de información, fortaleciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo. Finalmente, el ABP impulsa el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de aplicar los conocimientos financieros en contextos prácticos.

Desde el punto de vista práctico, esta propuesta ofrece un modelo pedagógico innovador que integra herramientas digitales —como simuladores financieros, hojas de cálculo dinámicas, plataformas virtuales y entornos colaborativos— para dinamizar las clases, fortalecer la motivación de los estudiantes y favorecer el aprendizaje aplicado. El propósito es transformar la enseñanza tradicional de las Finanzas en una experiencia interactiva, reflexiva y participativa, donde el estudiante asuma un rol activo en la construcción de su propio conocimiento.

5.2. Diseño de la Propuesta

El diseño de la propuesta se estructura como un modelo pedagógico integral para las asignaturas de Finanzas Corporativas, Finanzas y Negocios Internacionales, y Seminario de Finanzas, con el propósito de incorporar recursos digitales interactivos que fortalezcan las metodologías activas y contribuyan al desarrollo de competencias analíticas, tecnológicas y profesionales.

5.2.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica de uso basada en recursos digitales interactivos como metodologías activas para optimizar el proceso de enseñanza–aprendizaje en las asignaturas de Finanzas Corporativas, Finanzas y Negocios Internacionales, y Seminario de Finanzas de la Carrera de Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

5.2.2. Objetivos Específicos

- Integrar recursos digitales interactivos específicos para las tres asignaturas de Finanzas, ajustados a su naturaleza teórico-práctica.
- Promover metodologías activas que fomenten la participación, la investigación y la aplicación práctica del conocimiento financiero.
- Desarrollar en los estudiantes competencias digitales, analíticas y de resolución de problemas financieros.
- Fortalecer el rol docente como mediador del aprendizaje mediante la incorporación de herramientas tecnológicas en su planificación pedagógica.
- Evaluar la pertinencia y efectividad de los recursos digitales aplicados mediante procesos de retroalimentación continua.

5.2.3. Justificación de la propuesta

El diagnóstico evidenció que la enseñanza de las asignaturas de Finanzas mantiene un predominio de métodos tradicionales centrados en la exposición magistral, con un uso limitado de recursos tecnológicos. Esta situación repercute en la baja participación

estudiantil, la escasa aplicación práctica y la débil integración entre teoría y realidad económica.

Por tanto, la propuesta busca modernizar la enseñanza universitaria, consolidando un modelo activo e innovador donde las tecnologías digitales sean parte esencial del proceso formativo. Su implementación permitirá elevar la calidad educativa, incrementar la motivación y fortalecer las competencias profesionales en los futuros contadores y financieros. Además, la propuesta es replicable en otras carreras del área económica, lo que amplía su impacto académico e institucional.

5.2.4. Componentes de la propuesta

El modelo propuesto se estructura en cuatro componentes interrelacionados, diseñados para guiar el desarrollo de la propuesta en las tres asignaturas de finanzas.

A continuación, se presenta los componentes de la propuesta:

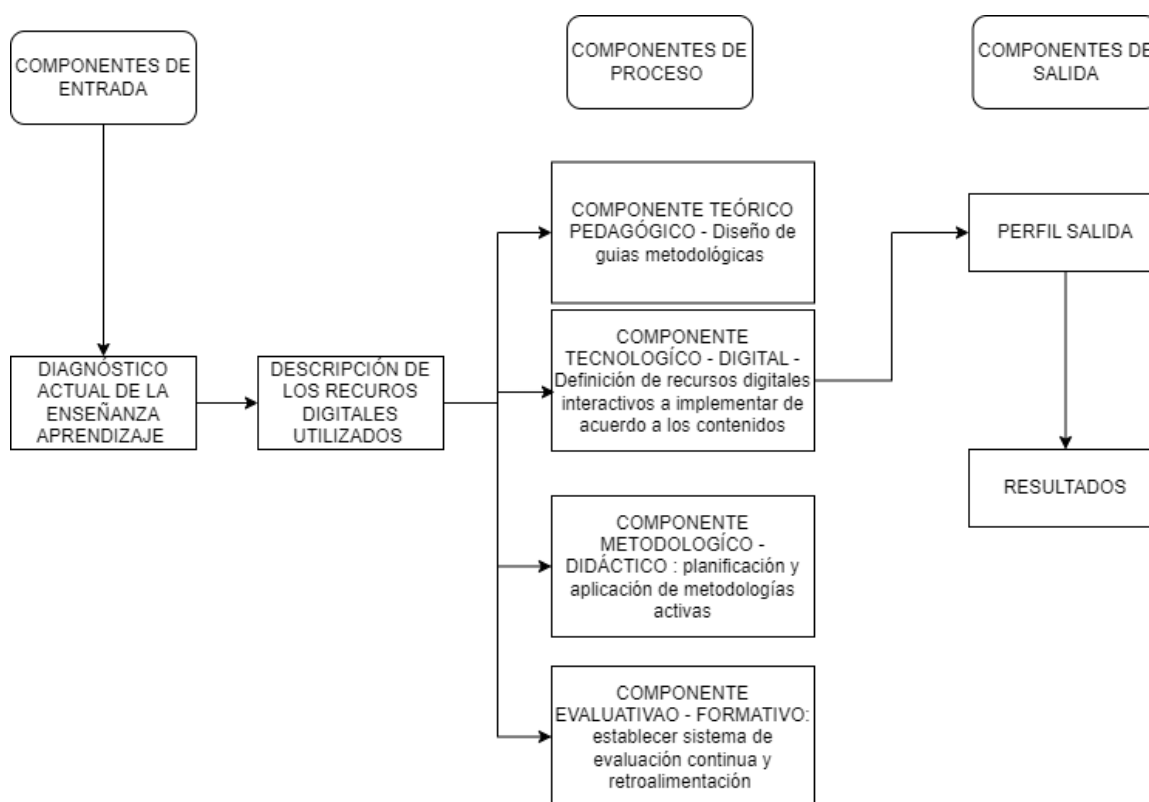


Figura 5.1. Componentes de la Propuesta

El modelo de la propuesta se estructura bajo una secuencia **Entrada – Proceso – Salida**, donde se representa la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Finanzas a partir de la integración de recursos digitales interactivos.

1.Entrada (Diagnóstico inicial):

Corresponde a la situación actual identificada en el diagnóstico, caracterizada por el predominio de métodos expositivos tradicionales, baja motivación estudiantil, escasa aplicación práctica de los conceptos financieros y limitado uso de recursos tecnológicos.

2.Proceso (Implementación de la propuesta):

Representa la intervención pedagógica basada en metodologías activas y el uso de recursos digitales interactivos (Genially, Excel Online, Kahoot, Google Classroom y Jamboard). Este proceso se desarrolla en componentes:

a) Componente Teórico–Pedagógico

Este componente establece los principios y fundamentos educativos que orientan la propuesta, basados en el constructivismo, el conectivismo y el aprendizaje basado en problemas. Define el modelo pedagógico que orientará la práctica docente hacia metodologías centradas en el estudiante, promoviendo la autonomía, la colaboración y el aprendizaje experiencial.

Aplicación: diseño de guías metodológicas comunes a las tres asignaturas que incorporen estrategias activas (análisis de casos, simulación de escenarios, debates digitales).

b) Componente Tecnológico–Digital

Define los recursos digitales interactivos a implementar, seleccionados de acuerdo con los contenidos y competencias de cada asignatura:

- **Finanzas Corporativas:** simuladores financieros para el análisis de inversiones, costo de capital y decisiones de financiamiento.
- **Finanzas y Negocios Internacionales:** plataformas interactivas para estudiar mercados globales, tasas de cambio y flujos internacionales de capital.

- **Seminario de Finanzas:** hojas de cálculo inteligentes (Excel o Google Sheets) y entornos colaborativos (Google Classroom, Moodle) para el desarrollo de proyectos aplicados.

Este componente permitirá la experimentación y práctica digital como eje del aprendizaje activo.

c) Componente Metodológico–Didáctico

Orienta la planificación y aplicación de las metodologías activas que se integrarán a cada asignatura.

Incluye estrategias como:

- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** análisis de situaciones reales financieras.
- **Aprendizaje Colaborativo:** resolución de casos en grupos mediante plataformas digitales.
- **Gamificación:** uso de juegos financieros o desafíos interactivos.
- **Estudios de caso y proyectos digitales:** desarrollo de propuestas financieras reales aplicadas a empresas locales.

El componente metodológico garantiza la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, los recursos digitales y la evaluación formativa.

d) Componente Evaluativo–Formativo

Establece un sistema de evaluación continua y retroalimentativa basada en el desempeño del estudiante dentro de entornos digitales.

Incluye la aplicación de:

- Rúbricas digitales de desempeño.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones en línea.
- Portafolios digitales de evidencias.
- Retroalimentación formativa a través de plataformas virtuales.

Este componente busca medir no solo los resultados cognitivos, sino también el desarrollo de competencias analíticas, tecnológicas y colaborativas.

Salida (Resultados esperados):

Mejora en la comprensión conceptual, incremento en la motivación y participación de los estudiantes, desarrollo de competencias financieras y tecnológicas, y consolidación de metodologías activas como práctica permanente en la enseñanza de las Finanzas.

5.3. Desarrollo de la Propuesta

El desarrollo de la propuesta se llevará a cabo a través de la implementación progresiva del modelo pedagógico en las tres asignaturas de Finanzas. Cada una adoptará los recursos digitales y estrategias activas adecuadas a su naturaleza.

1. **Etapas de planificación:** diseño de las unidades didácticas integrando objetivos, actividades y recursos digitales específicos.
2. **Etapas de aplicación:** implementación de simuladores, hojas de cálculo interactivas y plataformas virtuales, promoviendo el trabajo colaborativo y la resolución de problemas financieros.
3. **Etapas de evaluación:** seguimiento y retroalimentación del aprendizaje mediante herramientas digitales y análisis de resultados de desempeño.

El docente actuará como guía y facilitador, orientando el proceso y acompañando la reflexión del estudiante. El estudiante asumirá un papel activo, analizando, experimentando y aplicando los conocimientos financieros mediante herramientas digitales.

5.3.1. Datos Generales

La presente propuesta se implementará en la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, específicamente en la Carrera de Ingeniería Financiera, dentro de la asignatura de Finanzas y Negocios Internacionales, Finanzas Corporativas y Seminario de Finanzas., que pertenece al área de especialidad de la formación profesional. La asignatura se imparte en el primer, segundo y tercer curso del plan anualizado y forma parte del eje de formación profesional financiera, contribuyendo al desarrollo de competencias analíticas, interpretativas y prácticas en el contexto de los mercados internacionales y la gestión de las finanzas globales.

La propuesta se desarrollará bajo el enfoque de metodologías activas mediadas por recursos digitales interactivos, con la finalidad de potenciar el aprendizaje autónomo, colaborativo

y significativo de los estudiantes. Asimismo, busca fortalecer las capacidades docentes en la integración de herramientas tecnológicas aplicadas al ámbito financiero internacional. Los beneficiarios directos serán los estudiantes de Ingeniería Financiera de la Carrera de Ingeniería Financiera, y de manera indirecta, el cuerpo docente que podrá replicar el modelo en otras asignaturas del área económica y financiera

5.3.2. Descripción de los Recursos Digitales Interactivos

Los recursos digitales utilizados para la aplicación de la propuesta son los siguientes:

1) Genially

Genially se ha consolidado en los últimos años como una de las herramientas digitales más versátiles y dinámicas para el diseño de recursos educativos interactivos en educación superior. Esta plataforma permite crear presentaciones, infografías, mapas conceptuales, juegos, líneas de tiempo, simulaciones y contenidos visuales integrados con elementos interactivos que fomentan la participación activa del estudiante. De acuerdo con Rodríguez y Jiménez (2021), Genially constituye un medio de comunicación educativa que combina lo visual, lo multimedia y lo interactivo, promoviendo un aprendizaje más significativo y experiencial, pues involucra distintos canales sensoriales y cognitivos. En el contexto universitario, esta herramienta responde plenamente a los postulados del aprendizaje constructivista y del conectivismo, ya que facilita la construcción del conocimiento mediante la exploración, la autonomía y la conexión entre saberes.

La incorporación de Genially en el aula universitaria permite transformar las tradicionales clases expositivas en experiencias de aprendizaje activas y colaborativas. Según Herrera y Paredes (2022), el principal potencial pedagógico de Genially radica en su capacidad para convertir contenidos teóricos en experiencias visuales interactivas que estimulan la curiosidad, la indagación y la autorregulación del aprendizaje. Esto es particularmente relevante en la enseñanza de las Finanzas, un campo que tradicionalmente se ha caracterizado por el uso de metodologías rígidas centradas en la transmisión de fórmulas y procedimientos. Mediante el uso de presentaciones interactivas en Genially, los docentes pueden representar procesos financieros complejos —como el cálculo del valor presente neto, la tasa interna de retorno o el análisis de riesgo— a través de esquemas visuales

animados y actividades de retroalimentación que permiten al estudiante participar activamente en la construcción del conocimiento.

En las asignaturas de Finanzas Corporativas o Finanzas Internacionales, Genially puede utilizarse para desarrollar simulaciones visuales de escenarios económicos, comparaciones de inversiones o análisis de balances empresariales interactivos. Por ejemplo, un docente puede diseñar una “historia financiera interactiva” donde los estudiantes deben tomar decisiones de inversión a partir de información que se despliega de forma secuencial y animada. Esta forma de aprendizaje por descubrimiento responde a lo que Díaz Barriga (2020) denomina aprendizaje situado, donde el estudiante aprende haciendo y aplicando los conceptos teóricos en contextos realistas. Además, la integración de hipervínculos y recursos multimedia dentro de una misma interfaz fomenta el pensamiento analítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas financieros, competencias esenciales para los futuros contadores y analistas económicos.

Otro aspecto fundamental de Genially es su valor en la evaluación formativa y la retroalimentación inmediata. Los docentes pueden incluir cuestionarios interactivos, botones de retroalimentación o rutas de navegación no lineales que permiten evaluar la comprensión del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Según Cano y Gómez (2023), esta característica convierte a Genially en un instrumento de evaluación auténtica que permite evidenciar el desempeño en tiempo real, fortalecer la autorregulación y generar experiencias de aprendizaje personalizadas. En el caso de la enseñanza de Finanzas, esto se traduce en la posibilidad de evaluar no solo el conocimiento teórico, sino también la capacidad de aplicar conceptos financieros a casos prácticos o situaciones empresariales simuladas.

En cuanto al desarrollo de competencias, el uso de Genially en el área financiera potencia tanto las competencias digitales como las cognitivas superiores. Los estudiantes aprenden a sintetizar información, representar datos mediante gráficos dinámicos y comunicar resultados financieros de forma visual y comprensible, lo que fortalece su alfabetización digital y su capacidad para comunicar información técnica de manera efectiva. Como señalan García y Ramírez (2022), esta herramienta contribuye al desarrollo de competencias transversales esenciales en la formación universitaria, tales como la

creatividad, la colaboración, la gestión de la información y la innovación tecnológica, aspectos que resultan imprescindibles en el ámbito contable y financiero contemporáneo. Asimismo, Genially favorece el aprendizaje colaborativo, ya que permite el trabajo simultáneo entre varios estudiantes en la elaboración de un mismo recurso. En el contexto de la metodología activa, esta funcionalidad se asocia con el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes pueden construir conjuntamente materiales que integren cálculos financieros, análisis de resultados o presentaciones empresariales interactivas. Este tipo de dinámicas no solo incrementan la motivación y el sentido de pertenencia, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas de manera colectiva. Según Contreras y López (2023), las herramientas interactivas colaborativas como Genially contribuyen a la formación de comunidades de aprendizaje digital, donde el conocimiento se co-construye y se comparte, promoviendo una cultura de innovación y cooperación en la educación superior.

Por otra parte, Genially permite la integración con otras plataformas digitales como Google Classroom, Padlet o Kahoot, ampliando las posibilidades de uso dentro de ecosistemas de aprendizaje virtuales. Su compatibilidad con sistemas de gestión del aprendizaje y su accesibilidad desde dispositivos móviles la convierten en una herramienta ideal para ambientes híbridos y flexibles. En el contexto financiero, su aplicación puede vincularse con la presentación de proyectos empresariales, estudios de caso o portafolios digitales interactivos donde los estudiantes evidencian sus avances en el dominio de herramientas financieras.

En síntesis, Genially representa un recurso digital interactivo de alto valor pedagógico para la enseñanza de las Finanzas, al posibilitar experiencias activas, visuales y contextualizadas que vinculan teoría y práctica. Su utilización en las aulas universitarias favorece la comprensión de procesos financieros complejos, promueve la autonomía y la creatividad, y fortalece el desarrollo de competencias tecnológicas y analíticas. En la actualidad, se considera una de las herramientas más efectivas para la innovación educativa en el ámbito económico y financiero, siempre que su implementación se realice bajo un enfoque metodológico activo que sitúe al estudiante como protagonista del aprendizaje.

2) Padlet

Padlet se ha convertido en una de las herramientas digitales colaborativas más utilizadas en la educación superior por su carácter dinámico, accesible y participativo. Es una plataforma que permite crear murales virtuales en los cuales los estudiantes y docentes pueden compartir ideas, enlaces, documentos, videos, imágenes y comentarios en tiempo real, favoreciendo la interacción y el trabajo cooperativo. Según Fernández y García (2021), Padlet constituye un entorno digital interactivo que potencia el aprendizaje social, ya que transforma la comunicación unidireccional del aula tradicional en una experiencia colectiva de construcción del conocimiento. Este tipo de herramientas se enmarca dentro de las metodologías activas, particularmente en el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por descubrimiento, donde el estudiante asume un rol protagónico en la generación y organización de contenidos.

En el ámbito universitario, Padlet ha demostrado ser un recurso eficaz para dinamizar la participación de los estudiantes y fomentar el pensamiento crítico. De acuerdo con Vega y Montiel (2022), el uso de murales digitales contribuye a que los estudiantes expresen sus opiniones, organicen información y construyan conocimiento de forma colectiva, lo que refuerza la interacción social y el sentido de comunidad en el proceso de aprendizaje. Además, el carácter visual e intuitivo de la herramienta permite integrar diferentes tipos de recursos —textos, gráficos, presentaciones o enlaces a simuladores—, generando espacios donde la información se presenta de manera ordenada, colaborativa y atractiva. Desde una perspectiva constructivista, Padlet posibilita la co-creación del conocimiento, promoviendo que los estudiantes reflexionen, contrasten ideas y lleguen a conclusiones comunes mediante el diálogo y la participación activa.

Aplicado al área de las Finanzas, Padlet ofrece múltiples posibilidades pedagógicas, especialmente en la organización de proyectos, el análisis de casos financieros y la sistematización de conocimientos. Los docentes pueden crear murales temáticos donde los estudiantes publiquen resúmenes de teorías económicas, análisis de noticias financieras o estudios de mercado reales, de manera que el aprendizaje se vincule directamente con la realidad empresarial. Por ejemplo, en la asignatura de Finanzas Corporativas, se puede utilizar Padlet como tablero de análisis comparativo de empresas, donde los grupos de estudiantes publiquen indicadores financieros, gráficos de rentabilidad, estructuras de

capital o conclusiones sobre la gestión de inversiones. Este enfoque promueve el aprendizaje activo y situado, al conectar los conceptos teóricos con la práctica profesional. Asimismo, en materias como Finanzas y Negocios Internacionales o Seminario de Finanzas, Padlet puede servir como un espacio de debate en línea sobre temas de coyuntura económica, permitiendo a los estudiantes interpretar datos, expresar argumentos y justificar decisiones financieras. Según Ortega y Ruiz (2023), la interacción asincrónica que permite la plataforma genera un aprendizaje reflexivo, pues los estudiantes pueden revisar las aportaciones de sus compañeros, comentar y mejorar sus propias ideas, fortaleciendo así las competencias comunicativas y analíticas. Este tipo de aprendizaje colaborativo en línea fomenta la responsabilidad compartida y la autonomía, pilares esenciales de las metodologías activas en la educación superior.

El valor agregado de Padlet en la enseñanza de las Finanzas radica en su capacidad para integrar diferentes recursos en un mismo entorno. El docente puede incorporar hojas de cálculo de Google Sheets, infografías creadas en Genially o videos explicativos sobre simulaciones financieras, generando una experiencia de aprendizaje multimedia e interactiva. Este tipo de integración permite que los estudiantes desarrollen competencias digitales avanzadas al aprender a combinar herramientas y seleccionar la información relevante para sus análisis financieros. Como señalan López y Carrillo (2022), Padlet actúa como un organizador visual del conocimiento, lo que favorece la comprensión de conceptos complejos y la estructuración del pensamiento lógico, indispensable para el razonamiento financiero.

En cuanto al desarrollo de competencias, el uso de Padlet en el área financiera estimula el trabajo colaborativo, la responsabilidad compartida, la comunicación efectiva y la capacidad de síntesis. Además, fortalece las competencias analíticas y tecnológicas, dado que los estudiantes deben buscar, interpretar y publicar información veraz y pertinente. Esto contribuye a desarrollar lo que Cabero y Valencia (2021) denominan competencia digital crítica, entendida como la capacidad de utilizar la tecnología no solo con fines instrumentales, sino para construir conocimiento de manera ética, reflexiva y productiva. En el contexto financiero, esto implica que los futuros profesionales puedan analizar información económica en entornos digitales, discriminar fuentes confiables y comunicar sus hallazgos de forma visual y precisa.

Padlet también es un recurso útil para la evaluación continua, ya que permite a los docentes observar la participación individual de cada estudiante, identificar su nivel de comprensión y ofrecer retroalimentación en tiempo real. Este enfoque coincide con las ideas de Romero y Díaz (2023), quienes afirman que las plataformas colaborativas facilitan la evaluación formativa al evidenciar el proceso y no solo el resultado del aprendizaje. En las clases de Finanzas, esta posibilidad resulta de gran utilidad, ya que el aprendizaje se construye progresivamente a través del análisis de datos, la comparación de escenarios y la resolución de problemas.

Por otra parte, el uso de Padlet fortalece el sentido de comunidad de aprendizaje y la motivación intrínseca del estudiante. Al poder visualizar las contribuciones de sus compañeros y recibir comentarios sobre su propio trabajo, los estudiantes experimentan una sensación de pertenencia y reconocimiento que estimula la participación y el compromiso. Este elemento afectivo y social resulta clave en la enseñanza de asignaturas consideradas tradicionalmente complejas o abstractas, como las financieras, pues reduce la ansiedad frente a los números y promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje.

En síntesis, Padlet constituye un recurso digital interactivo de gran potencial para la enseñanza de las Finanzas en la educación superior. Su naturaleza colaborativa, visual y accesible lo convierte en una herramienta idónea para promover metodologías activas que integren la reflexión, la cooperación y la aplicación práctica del conocimiento. Al utilizar Padlet como espacio de aprendizaje, los docentes no solo facilitan la comprensión de los conceptos financieros, sino que también promueven la innovación pedagógica, el trabajo interdisciplinario y el desarrollo de competencias digitales que fortalecen la formación profesional de los estudiantes de Contaduría Pública y Ciencias Financieras.

3) Kahoot

Kahoot es una de las plataformas digitales más reconocidas en el ámbito educativo por su capacidad para integrar el juego, la competencia sana y la evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su diseño se basa en la gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en contextos no necesariamente recreativos con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. De acuerdo con Prieto y Ramírez (2022), Kahoot transforma la evaluación tradicional en una

experiencia activa y entretenida, en la cual los estudiantes aprenden al mismo tiempo que son evaluados, logrando así un aprendizaje más duradero y significativo. En la educación superior, este tipo de herramientas digitales responde a los enfoques constructivistas y conectivistas, al situar al estudiante en el centro del aprendizaje, promoviendo la interacción y la retroalimentación inmediata.

En el contexto universitario, Kahoot ha demostrado ser una herramienta eficaz para dinamizar las clases teóricas, medir la comprensión de los contenidos y reforzar la memoria de conceptos clave. Su uso permite realizar cuestionarios interactivos en tiempo real, donde los estudiantes responden desde sus dispositivos móviles mientras observan los resultados de manera instantánea. Según Torres y López (2023), este tipo de dinámica fortalece la motivación intrínseca y genera un ambiente de aprendizaje positivo, donde los estudiantes se involucran emocionalmente con el contenido y experimentan una sana competencia que estimula la participación colectiva. Además, la inmediatez de la retroalimentación permite a los docentes identificar de manera rápida los temas que requieren refuerzo y adaptar las estrategias didácticas a las necesidades del grupo.

En la enseñanza de las Finanzas, Kahoot adquiere una relevancia especial porque permite transformar la práctica repetitiva de ejercicios numéricos en una actividad interactiva y participativa. Por ejemplo, en las asignaturas de Finanzas Corporativas o Finanzas Públicas, el docente puede diseñar juegos de preguntas sobre fórmulas de cálculo financiero, interpretación de indicadores o análisis de inversiones, promoviendo el aprendizaje por refuerzo y la resolución rápida de problemas. Asimismo, esta herramienta puede utilizarse para revisar conceptos teóricos, comparar resultados o simular escenarios económicos donde los estudiantes tomen decisiones a partir de la información disponible. Tal como señalan Aguilar y Méndez (2021), la gamificación en las ciencias económicas no solo facilita la retención del conocimiento, sino que también estimula habilidades cognitivas superiores como la agilidad mental, la toma de decisiones bajo presión y la resolución estratégica de problemas.

El potencial de Kahoot se extiende también a la evaluación formativa. Los docentes pueden utilizar la plataforma para realizar diagnósticos previos, evaluaciones parciales o repeticiones de contenidos antes de un examen final, convirtiendo la evaluación en una herramienta de aprendizaje continuo. Además, el carácter anónimo de las respuestas y la

presentación visual de los resultados promueven un clima de confianza, reduciendo la ansiedad que suele generar la evaluación en materias con alto contenido matemático. En el ámbito financiero, donde los estudiantes suelen experimentar temor ante los cálculos o la interpretación de datos, Kahoot se presenta como un recurso innovador para reforzar la autoconfianza y la comprensión gradual de los temas complejos.

En términos de competencias, el uso de Kahoot fortalece las habilidades tecnológicas, la rapidez cognitiva y la capacidad para analizar información en entornos digitales. Además, fomenta la colaboración y la comunicación efectiva cuando se utiliza en equipos, lo que resulta fundamental para la formación profesional en finanzas, donde el trabajo en grupo y la discusión de resultados son prácticas habituales. Según Rodríguez y Herrera (2022), la gamificación digital fomenta un aprendizaje experiencial, en el que los estudiantes se convierten en participantes activos de su propio proceso de aprendizaje, desarrollando competencias analíticas, sociales y emocionales que complementan las cognitivas. En síntesis, Kahoot es un recurso digital que, aplicado con un enfoque pedagógico intencionado, transforma la enseñanza de las Finanzas en un proceso interactivo, motivador y evaluativo, donde el error deja de ser una falta para convertirse en una oportunidad de aprendizaje.

4) Google Classromm

Google Classroom representa una de las plataformas educativas más consolidadas en la educación superior, especialmente en contextos donde la virtualidad y la presencialidad se combinan en modelos híbridos. Es un entorno de gestión del aprendizaje diseñado para facilitar la comunicación, la distribución de materiales y la administración de actividades académicas entre docentes y estudiantes. Según Salinas y Rojas (2023), Google Classroom constituye un ecosistema educativo integral que permite articular la enseñanza con la evaluación, la organización de tareas y la retroalimentación personalizada, fomentando un aprendizaje autónomo y flexible. A diferencia de otras plataformas, su principal ventaja radica en su integración con el conjunto de herramientas de Google Workspace —como Drive, Docs, Sheets, Meet o Forms—, lo que facilita el trabajo colaborativo en línea y la administración de contenidos.

En la enseñanza universitaria, Google Classroom ha adquirido un papel fundamental en la implementación de metodologías activas, al permitir que los docentes organicen sus clases

por temas o módulos, asignen tareas, compartan materiales interactivos y mantengan una comunicación constante con los estudiantes. De acuerdo con López y Caballero (2022), esta plataforma contribuye a la construcción de entornos virtuales de aprendizaje centrados en el estudiante, donde la autonomía y la responsabilidad se fortalecen a través de la gestión digital del conocimiento. Además, posibilita la evaluación formativa mediante la retroalimentación directa en los trabajos, el seguimiento del progreso individual y el registro permanente de las evidencias de aprendizaje.

En el contexto de las asignaturas de Finanzas, Google Classroom resulta especialmente útil para integrar recursos digitales interactivos y gestionar actividades complejas que combinan teoría y práctica. Por ejemplo, los docentes pueden publicar guías de ejercicios financieros, presentaciones en Genially, formularios de autoevaluación en Google Forms, o enlaces a hojas de cálculo colaborativas en Google Sheets donde los estudiantes resuelvan problemas de análisis de rentabilidad, flujo de caja o estructura de capital. Esta integración permite que los estudiantes trabajen de manera autónoma, pero dentro de un entorno organizado y controlado, donde el docente puede monitorear el avance y ofrecer retroalimentación inmediata. En este sentido, Google Classroom no solo actúa como plataforma de comunicación, sino como un espacio de aprendizaje activo que facilita la interacción constante entre teoría y aplicación.

Otra ventaja relevante es que permite a los estudiantes acceder a los materiales en cualquier momento y lugar, lo que refuerza la idea de aprendizaje ubicuo. Esta flexibilidad es esencial en la educación financiera, donde la práctica constante y el análisis de casos requieren de tiempo adicional fuera del aula. Según Morales y Tapia (2021), Google Classroom fomenta el aprendizaje autorregulado, ya que los estudiantes aprenden a planificar, gestionar su tiempo y asumir la responsabilidad de su propio progreso. Esto desarrolla competencias clave para su desempeño profesional, como la organización, la disciplina y la gestión de la información, habilidades muy valoradas en el ámbito contable y financiero.

Desde la perspectiva de la evaluación, Google Classroom facilita la creación de rúbricas, la entrega programada de tareas y la revisión detallada de los resultados, elementos que fortalecen la transparencia y la objetividad en los procesos de evaluación universitaria. En el área financiera, esto permite realizar un seguimiento progresivo del aprendizaje, identificar las dificultades de los estudiantes en el manejo de herramientas como Excel o

los simuladores financieros, y orientar la retroalimentación hacia la mejora continua. Además, la posibilidad de integrar otras herramientas colaborativas como Jamboard o Padlet dentro de la plataforma amplía las oportunidades de aprendizaje interactivo.

En síntesis, Google Classroom se consolida como un recurso digital fundamental para organizar y gestionar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Finanzas, combinando la accesibilidad, la colaboración y la evaluación continua. Su uso coherente con las metodologías activas permite no solo mejorar la eficiencia docente, sino también fortalecer la autonomía, la responsabilidad y las competencias tecnológicas de los estudiantes. En la educación financiera universitaria, donde la práctica, la simulación y la investigación aplicada son esenciales, esta herramienta se convierte en un espacio que integra recursos, facilita el aprendizaje y promueve la innovación pedagógica.

5) Jamboard

Jamboard es una pizarra digital colaborativa creada por Google que permite la construcción colectiva de ideas, esquemas, gráficos y representaciones visuales en tiempo real. Su principal fortaleza radica en que posibilita la interacción simultánea de varios usuarios dentro de un mismo espacio virtual, favoreciendo la cooperación y la creatividad. De acuerdo con Morales y Quiroga (2022), esta herramienta representa una evolución del tradicional pizarrón físico hacia un entorno digital que combina la escritura libre, la inserción de imágenes, notas adhesivas, dibujos, diagramas y enlaces, permitiendo que los estudiantes co-construyan conocimiento de manera activa. En la educación superior, Jamboard se asocia con los principios del aprendizaje colaborativo y el pensamiento visual, ya que propicia la expresión de ideas mediante recursos gráficos que facilitan la comprensión de conceptos complejos.

En el ámbito universitario, Jamboard ha demostrado ser un medio eficaz para dinamizar las clases virtuales e híbridas, promoviendo la participación equitativa y la interacción entre los estudiantes. Según Valdez y Rivas (2023), las pizarras colaborativas digitales permiten que el docente asuma el rol de facilitador mientras los estudiantes se convierten en protagonistas del aprendizaje, al compartir sus aportes, construir mapas conceptuales y organizar información de manera colectiva. Además, su integración con Google Classroom y otras herramientas de Google Workspace la convierte en un recurso versátil que se adapta

a diversas estrategias didácticas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje por descubrimiento o el trabajo cooperativo.

En la enseñanza de las Finanzas, Jamboard adquiere un valor significativo como herramienta para visualizar procesos económicos, modelar flujos financieros y representar esquemas contables. Por ejemplo, en asignaturas como Finanzas Corporativas o Contabilidad Financiera, los estudiantes pueden utilizar Jamboard para elaborar mapas conceptuales sobre los tipos de inversión, gráficos de rentabilidad o esquemas del flujo de caja, integrando fórmulas y notas explicativas que faciliten la interpretación de los datos. De este modo, la herramienta permite convertir los contenidos abstractos en representaciones visuales comprensibles, favoreciendo un aprendizaje más significativo. Tal como señalan Martínez y González (2021), el pensamiento visual en entornos digitales estimula la retención de la información, mejora la organización del conocimiento y potencia la creatividad analítica, habilidades fundamentales en la formación de futuros profesionales financieros.

Otra aplicación pedagógica de Jamboard en las Finanzas consiste en el análisis colaborativo de casos empresariales. Los docentes pueden presentar un escenario financiero en el pizarrón virtual, incluir tablas de datos o gráficos, y pedir a los estudiantes que propongan soluciones a problemas como la determinación del costo de capital o la evaluación de un proyecto de inversión. Este tipo de actividad fomenta el razonamiento crítico y la toma de decisiones colectivas, dos competencias esenciales en el ámbito económico. Asimismo, el uso de notas adhesivas o comentarios permite que los estudiantes contrasten ideas, compartan conclusiones y visualicen de manera conjunta la evolución de sus análisis.

Desde la perspectiva del desarrollo de competencias, Jamboard fortalece la capacidad de comunicación visual, el trabajo colaborativo, la argumentación y la síntesis de información. Los estudiantes aprenden a expresar de manera gráfica sus ideas financieras, a construir modelos conceptuales y a interactuar de forma efectiva con sus compañeros, potenciando su alfabetización digital y su pensamiento analítico. De acuerdo con Rivera y López (2023), las pizarras digitales promueven una cultura de participación y diálogo académico, donde el conocimiento se construye colectivamente a través de la interacción visual. En consecuencia, Jamboard no solo actúa como una herramienta de apoyo didáctico, sino

como un espacio de aprendizaje activo que estimula la creatividad y la innovación en el aula universitaria.

En síntesis, Jamboard constituye un recurso digital interactivo idóneo para promover el aprendizaje visual y colaborativo en las asignaturas de Finanzas. Su uso permite representar ideas, compartir análisis y construir conocimiento de forma participativa, generando experiencias de aprendizaje más ricas y significativas. Integrada dentro de las metodologías activas, esta herramienta impulsa la autonomía, la cooperación y el pensamiento crítico, pilares de una educación universitaria moderna y centrada en el estudiante.

6) Excel Online

Excel Online representa uno de los recursos digitales más importantes en la formación financiera universitaria, ya que combina la capacidad de cálculo, análisis y representación gráfica en un entorno colaborativo. Esta versión en línea de Microsoft Excel permite que múltiples usuarios trabajen simultáneamente sobre una misma hoja de cálculo, con almacenamiento automático en la nube, acceso remoto y compatibilidad con otros recursos digitales. Según Gómez y Navarro (2022), Excel Online constituye una herramienta de productividad educativa que fomenta el aprendizaje práctico, la resolución de problemas y la toma de decisiones basada en datos. En la educación superior, se considera un instrumento esencial para desarrollar competencias cuantitativas, analíticas y tecnológicas. En la enseñanza de las Finanzas, Excel Online cumple una función didáctica central, pues permite a los estudiantes aplicar fórmulas, funciones y herramientas estadísticas en la resolución de ejercicios reales. A diferencia del uso tradicional de la hoja de cálculo de escritorio, la versión online facilita el trabajo en grupo y la revisión docente en tiempo real, promoviendo un aprendizaje activo y colaborativo. Por ejemplo, en las asignaturas de Finanzas Corporativas, los estudiantes pueden crear modelos financieros compartidos para calcular el valor presente neto, la tasa interna de retorno o el punto de equilibrio, permitiendo la discusión colectiva de los resultados. De acuerdo con Benítez y Aguilar (2023), este tipo de prácticas transforma el aula en un laboratorio de análisis financiero donde los estudiantes experimentan con datos, formulan y verifican resultados, fortaleciendo su comprensión conceptual y su capacidad para interpretar información económica.

Excel Online también favorece la integración de metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por proyectos. Los docentes pueden diseñar casos empresariales en los cuales los estudiantes deban proyectar flujos de efectivo, comparar alternativas de inversión o simular escenarios financieros, utilizando las funciones avanzadas de la hoja de cálculo. Este enfoque promueve la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de competencias para la resolución de problemas reales, lo que resulta esencial en la formación de profesionales del área contable y financiera. Además, el uso compartido en línea permite la retroalimentación inmediata entre compañeros y docentes, fortaleciendo la colaboración y la comunicación en entornos virtuales.

El potencial pedagógico de Excel Online se extiende también al análisis de datos y la visualización de información. Mediante gráficos, tablas dinámicas y simulaciones, los estudiantes aprenden a identificar tendencias, evaluar riesgos y tomar decisiones financieras fundamentadas en evidencias. Tal como indican Salazar y Medina (2022), el aprendizaje basado en datos constituye una tendencia emergente en la educación financiera, ya que prepara a los estudiantes para actuar en entornos profesionales donde la analítica y la interpretación de indicadores son competencias imprescindibles. De esta forma, Excel Online no solo enseña a calcular, sino también a analizar críticamente los resultados, fortalecer el pensamiento lógico y desarrollar la precisión en el trabajo financiero.

Asimismo, esta herramienta contribuye a la alfabetización digital y al manejo de entornos colaborativos en la nube. En un contexto educativo que demanda flexibilidad y conectividad, Excel Online permite continuar el trabajo fuera del aula, compartir informes o modelos financieros con compañeros y docentes, y mantener un registro constante del progreso académico. Este tipo de aprendizaje ubicuo fomenta la autonomía, la autorregulación y la responsabilidad individual, competencias transversales fundamentales para el desempeño profesional.

En conclusión, Excel Online es un recurso digital de alto valor didáctico en la enseñanza de las Finanzas, ya que une la práctica con la teoría, la colaboración con la autonomía y la tecnología con el análisis crítico. Su uso sistemático en la formación universitaria potencia las competencias analíticas, digitales y profesionales de los estudiantes, permitiéndoles trasladar los conocimientos adquiridos al ámbito laboral de manera efectiva. En un entorno

económico caracterizado por la digitalización y la gestión intensiva de datos, dominar herramientas como Excel Online representa no solo una ventaja académica, sino una necesidad profesional.

7) Google Sheets/ Google Finance

Google Sheets, junto con la extensión Google Finance, constituye una de las herramientas más potentes dentro del ecosistema digital de Google para la educación financiera. Su estructura similar a la de Excel permite realizar operaciones matemáticas, estadísticas y financieras, pero con el valor añadido de la colaboración en línea y la integración directa con datos reales del mercado financiero. De acuerdo con Cordero y Vázquez (2022), Google Sheets se ha convertido en un recurso de aprendizaje activo, que fomenta la autonomía y la práctica aplicada, ya que los estudiantes pueden acceder simultáneamente a las hojas de cálculo, analizar datos compartidos y observar la actualización automática de la información económica. Esta funcionalidad se ve potenciada con el uso de la función `GOOGLEFINANCE`, que extrae en tiempo real cotizaciones de acciones, tasas de cambio, índices bursátiles y otros indicadores económicos, permitiendo vincular el contenido académico con la realidad del mercado.

En la educación superior, Google Sheets / Google Finance representa un recurso de gran valor para promover un aprendizaje contextualizado y experiencial, características esenciales de las metodologías activas. Según Núñez y Torres (2023), la incorporación de datos reales en las actividades académicas permite que el estudiante no solo asimile conceptos, sino que desarrolle habilidades de análisis, predicción y toma de decisiones. En las asignaturas de Finanzas, esta herramienta posibilita el diseño de ejercicios prácticos basados en información actual, lo cual favorece la comprensión de fenómenos financieros y el desarrollo de competencias profesionales. Por ejemplo, los estudiantes pueden analizar la evolución del precio de las acciones de una empresa, calcular indicadores como el rendimiento, la volatilidad o el beta, y comparar los resultados con los promedios del mercado. Esta práctica conecta la teoría con la realidad empresarial y económica, fortaleciendo el pensamiento crítico y la capacidad de interpretación de los datos.

El uso de Google Sheets también permite la creación de proyectos colaborativos, donde los estudiantes trabajen en grupos para construir modelos financieros, presupuestos, flujos de efectivo o análisis de inversiones. La característica de trabajo simultáneo en línea facilita

la retroalimentación inmediata, tanto del docente como de los compañeros, promoviendo la cooperación y el aprendizaje entre pares. Según Espinoza y Márquez (2021), las herramientas colaborativas en la nube impulsan la construcción colectiva del conocimiento, al permitir que los participantes aporten distintas perspectivas y habilidades en la resolución de problemas. Esta dinámica resulta especialmente útil en el campo de las Finanzas, donde la colaboración y la interpretación conjunta de los datos son fundamentales para la toma de decisiones acertadas.

Además, la combinación de Google Sheets con Google Finance ofrece un entorno ideal para la simulación y la experimentación. Los docentes pueden plantear actividades donde los estudiantes diseñen portafolios de inversión ficticios, realicen seguimiento de valores bursátiles, comparen tasas de interés o calculen rendimientos esperados, utilizando datos que se actualizan automáticamente. Este tipo de experiencias favorece el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por descubrimiento, ya que los estudiantes asumen un rol activo en la exploración de los resultados y en la interpretación de los movimientos del mercado. De acuerdo con Rojas y Fernández (2023), la incorporación de simulaciones financieras digitales incrementa la motivación y permite a los estudiantes desarrollar pensamiento estratégico, capacidad analítica y visión empresarial, competencias altamente valoradas en el ámbito profesional.

Por otro lado, Google Sheets se convierte en una herramienta poderosa para la evaluación formativa, ya que el docente puede observar el proceso de trabajo de cada estudiante, verificar las fórmulas utilizadas y ofrecer retroalimentación en tiempo real. Esto fomenta la transparencia y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Asimismo, el registro automático de cambios y la posibilidad de compartir los archivos mediante enlaces simplifican la gestión académica y la creación de portafolios digitales. En síntesis, Google Sheets y Google Finance no solo proporcionan un medio técnico para realizar cálculos financieros, sino que constituyen una herramienta pedagógica de gran valor, que promueve el aprendizaje significativo, la colaboración, la autonomía y la aplicación directa de los conocimientos financieros al entorno real.

8) Mentimeter

Mentimeter es una plataforma digital interactiva diseñada para fomentar la participación y la retroalimentación en tiempo real dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su

funcionamiento se basa en la creación de presentaciones dinámicas que incluyen encuestas, cuestionarios, nubes de palabras, votaciones y escalas de opinión, que los estudiantes pueden responder desde sus dispositivos móviles o computadoras. Según Herrera y Campos (2022), Mentimeter promueve una comunicación bidireccional entre docentes y estudiantes, transformando las clases tradicionales en espacios participativos donde todos los asistentes tienen voz y pueden expresar sus ideas. Esta herramienta es especialmente útil en la educación superior, donde la interacción constante y la reflexión son componentes esenciales del aprendizaje activo.

En el contexto universitario, Mentimeter ha demostrado ser una herramienta eficaz para activar el conocimiento previo, evaluar la comprensión de los contenidos y promover la participación incluso en grupos numerosos. De acuerdo con Jiménez y Ortiz (2021), el uso de herramientas de votación interactiva mejora el nivel de atención, la retención del conocimiento y la motivación del estudiante, ya que introduce elementos de dinamismo y sorpresa en la clase. Desde la perspectiva pedagógica, Mentimeter se alinea con los principios del aprendizaje constructivista, al situar al estudiante en el centro del proceso educativo y permitirle construir su conocimiento a partir de la interacción con el contenido y con sus pares.

Aplicado al área de las Finanzas, Mentimeter ofrece diversas posibilidades para dinamizar el aprendizaje. Los docentes pueden utilizarlo para realizar sondeos sobre percepciones del mercado, verificar la comprensión de conceptos como la rentabilidad, el riesgo o la liquidez, o promover debates sobre temas de coyuntura económica y financiera. Por ejemplo, al inicio de una clase sobre mercados bursátiles, el docente puede preguntar a los estudiantes qué factores creen que influyen en el precio de las acciones, generando una nube de palabras con las respuestas que servirá como punto de partida para el análisis teórico. Asimismo, durante el desarrollo del tema, se pueden aplicar cuestionarios rápidos que permitan verificar la comprensión de los cálculos de rendimiento o del análisis de riesgos, ofreciendo retroalimentación inmediata.

Mentimeter también se puede emplear como herramienta de evaluación formativa y de autoevaluación, ya que permite aplicar pruebas cortas o reflexiones finales sobre el aprendizaje logrado. Este tipo de evaluación continua fomenta la autorregulación y la autoconciencia del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje. Además, la

posibilidad de ver los resultados de manera anónima favorece la participación de todos los miembros del grupo, incluso de aquellos que suelen mostrar timidez o inseguridad al hablar en público. Según Molina y Reyes (2023), las plataformas interactivas como Mentimeter contribuyen a la inclusión educativa, al crear espacios donde la opinión de cada estudiante tiene valor y se incorpora en la construcción del conocimiento colectivo.

En el ámbito de las Finanzas, el uso de Mentimeter fortalece competencias como la argumentación, la comunicación efectiva y la capacidad para expresar y justificar decisiones financieras. En un entorno profesional donde la toma de decisiones debe basarse en el análisis y la discusión, esta herramienta fomenta la participación activa y el pensamiento crítico. Además, permite al docente recoger datos sobre la comprensión de los temas tratados y ajustar su metodología en función de las respuestas obtenidas, generando una enseñanza más flexible y adaptativa. De acuerdo con Díaz y Morales (2022), la retroalimentación inmediata es un factor clave para el aprendizaje profundo, ya que ayuda a corregir errores, reforzar conceptos y mantener la motivación.

En conclusión, Mentimeter constituye un recurso digital que transforma la interacción docente-estudiante en un proceso participativo, dinámico y reflexivo. Su aplicación en la enseñanza de las Finanzas permite combinar la teoría con la práctica, evaluar la comprensión en tiempo real y generar espacios de diálogo y análisis crítico. Al integrar esta herramienta en las metodologías activas, el aprendizaje se vuelve más inclusivo, colaborativo y significativo, fortaleciendo las competencias comunicativas, digitales y profesionales de los estudiantes universitarios.

9) Google Sites

Google Sites constituye una de las herramientas más relevantes del ecosistema Google Workspace para la creación de portafolios electrónicos, sitios web educativos y espacios personales de aprendizaje. Su diseño intuitivo y su integración con otras aplicaciones de Google la convierten en una plataforma accesible y versátil para la organización, presentación y evaluación del trabajo académico. De acuerdo con Pérez y Martínez (2022), Google Sites permite a los estudiantes construir entornos personales de aprendizaje en los cuales recopilan evidencias de su progreso, reflexionan sobre su experiencia y muestran los resultados alcanzados, convirtiéndose así en un instrumento esencial dentro de las metodologías activas y el enfoque por competencias. En la educación superior, el portafolio

electrónico desarrollado mediante esta herramienta se concibe como un espacio de sistematización y reflexión continua, donde el estudiante asume un papel protagónico en la gestión de su propio conocimiento.

En el contexto universitario, Google Sites ha cobrado gran relevancia por su facilidad de uso, su capacidad para integrar documentos de Google Drive, hojas de cálculo, formularios, presentaciones, imágenes y enlaces externos, así como por su potencial para favorecer la autonomía y la autorregulación del aprendizaje. Según López y Cabrera (2021), los portafolios digitales fomentan la metacognición, ya que obligan al estudiante a revisar, seleccionar y justificar sus producciones, lo cual genera un proceso reflexivo profundo sobre su propio desempeño. En este sentido, el uso de Google Sites trasciende el ámbito tecnológico para convertirse en una herramienta pedagógica que favorece la autoevaluación, la organización y la mejora continua.

En la enseñanza de las Finanzas, la aplicación de Google Sites como portafolio electrónico resulta especialmente valiosa porque permite al estudiante integrar diferentes tipos de evidencias relacionadas con su formación financiera: hojas de cálculo elaboradas en Excel o Google Sheets, análisis de casos empresariales, proyectos de inversión simulados, gráficos de indicadores financieros y reflexiones personales sobre su aprendizaje. Cada estudiante puede construir un sitio web propio que sirva como repositorio de sus trabajos, pero también como vitrina profesional donde se evidencie el desarrollo de sus competencias analíticas, tecnológicas y comunicativas. Según Ramírez y Pacheco (2023), el portafolio digital en carreras económicas favorece la articulación entre teoría y práctica, al permitir que el estudiante documente sus aprendizajes y muestre la evolución de su capacidad para aplicar herramientas financieras en contextos reales.

Desde la perspectiva pedagógica, el portafolio electrónico mediante Google Sites fortalece la autonomía y la responsabilidad del estudiante, elementos fundamentales de las metodologías activas. Al ser un espacio personal, requiere que el estudiante planifique su trabajo, gestione sus evidencias, reflexione sobre sus avances y establezca metas de mejora. Este proceso de autorregulación impulsa la madurez académica y el aprendizaje significativo, pues convierte al estudiante en protagonista de su propio desarrollo. De acuerdo con Herrera y Díaz (2022), los portafolios digitales promueven el aprendizaje

reflexivo y la evaluación auténtica, ya que documentan el proceso de construcción del conocimiento, no solo los resultados finales.

Además, el uso de Google Sites facilita la labor docente al centralizar la evaluación y el seguimiento del progreso estudiantil. El profesor puede acceder fácilmente a los sitios creados por los estudiantes, revisar sus avances, dejar comentarios y proporcionar retroalimentación personalizada. Esta práctica se alinea con los principios de la evaluación formativa, centrada en la mejora y en la retroalimentación constante. En las asignaturas de Finanzas, esto permite observar cómo los estudiantes integran distintos recursos digitales —como Genially, Kahoot, Padlet o Excel Online— dentro de su portafolio, reflejando así un aprendizaje interdisciplinario y coherente.

El valor del portafolio digital también radica en su potencial para fomentar la empleabilidad y el desarrollo profesional. En un contexto laboral donde la competencia digital y la capacidad de comunicar resultados de manera efectiva son altamente valoradas, disponer de un portafolio estructurado y visualmente atractivo constituye una herramienta diferenciadora. Los estudiantes pueden utilizar su Google Site como carta de presentación profesional, mostrando proyectos financieros, análisis de datos, simulaciones o propuestas de mejora empresarial. Tal como señalan Morales y Rivero (2023), el portafolio electrónico actúa como un puente entre la formación académica y el ejercicio profesional, ya que permite evidenciar no solo conocimientos, sino también competencias, actitudes y valores asociados a la práctica laboral.

En el ámbito de las Finanzas, esta herramienta permite visualizar el progreso del estudiante en la comprensión de conceptos como la gestión de inversiones, la planeación financiera o el análisis del riesgo, al integrar actividades teóricas y prácticas desarrolladas durante el curso. Además, la posibilidad de vincular hojas de cálculo en tiempo real o resultados obtenidos de Google Finance amplía la funcionalidad del portafolio, transformándolo en un espacio interactivo que combina la teoría con la aplicación práctica. De este modo, el aprendizaje se vuelve más dinámico y coherente con las demandas del contexto financiero actual.

En cuanto al desarrollo de competencias, el uso de Google Sites impulsa habilidades tecnológicas, organizativas y comunicativas. Los estudiantes aprenden a estructurar contenidos, diseñar interfaces, manejar formatos multimedia y comunicar resultados de

manera clara y profesional. Estas competencias, según Delgado y Pérez (2021), son esenciales para el desempeño de los profesionales en la era digital, especialmente en campos como la contabilidad y las finanzas, donde la gestión de la información y la comunicación efectiva de los resultados son claves para la toma de decisiones. Además, la experiencia de construir un portafolio digital estimula la creatividad y el sentido estético, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante universitario.

Finalmente, Google Sites constituye una herramienta accesible y sostenible, pues no requiere conocimientos avanzados de programación ni recursos económicos adicionales. Su uso gratuito, su integración con otros servicios educativos y su compatibilidad con diferentes dispositivos facilitan su implementación en las aulas universitarias. En el caso de la carrera de Ingeniería Financiera, representa una oportunidad para innovar la evaluación, fortalecer la alfabetización digital y promover un aprendizaje activo, reflexivo y permanente. En conclusión, el uso de Google Sites como portafolio electrónico no solo permite evidenciar el aprendizaje, sino también consolidar un proceso formativo integral que une la teoría con la práctica, la tecnología con la reflexión y la educación con la profesionalización.

5.3.3. Metodología de Trabajo

La metodología de trabajo adoptada para el desarrollo de esta propuesta combina los principios del aprendizaje activo, el aprendizaje basado en problemas (ABP) y el modelo constructivista digital, donde el conocimiento se construye a través de la interacción con recursos tecnológicos y el trabajo colaborativo.

Las estrategias metodológicas se organizan en tres fases:

1. Fase de planificación:

- Selección de los temas priorizados de la asignatura.
- Identificación de los recursos digitales interactivos pertinentes (simuladores, plataformas, videos educativos, hojas de cálculo, herramientas colaborativas).
- Diseño de actividades de aprendizaje con enfoque participativo y resolución de problemas reales.

2. Fase de implementación:

- Aplicación de los recursos digitales durante el desarrollo de los temas.
- Organización de sesiones presenciales y virtuales combinadas (modelo híbrido).
- Promoción del aprendizaje colaborativo a través de plataformas como Google Classroom, Kahoot, Padlet, Jamboard, YouTube educativo y simuladores financieros.

3. Fase de evaluación y retroalimentación:

- Evaluación formativa mediante rúbricas digitales, autoevaluaciones y portafolios electrónicos.
- Retroalimentación continua entre docente y estudiantes mediante foros de discusión y revisiones digitales.

Esta metodología permite que cada tema de la asignatura se aborde desde una perspectiva teórico-práctica, donde los estudiantes no solo comprendan los conceptos financieros internacionales, sino que también experimenten su aplicación mediante entornos digitales interactivos.

5.3.4. Desarrollo de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta se han seleccionado **cinco temas** representativos del programa de las tres asignaturas, que serán aplicados con recursos digitales interactivos y metodologías activas:

a) Finanzas y Negocios Internacionales

Tema 1: Contextualización de Finanzas y Negocios Internacionales – La Globalización como Contexto de los Negocios Internacionales
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Familiarizar al estudiante con los conceptos de finanzas, negocios internacionales y globalización, comprendiendo su importancia, ventajas, desventajas y desafíos en el contexto económico mundial.</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Este tema se abordará mediante el uso del recurso digital interactivo “Genially”, que permitirá al docente diseñar una presentación multimedia dinámica con videos, mapas conceptuales interactivos y cuestionarios integrados. La estrategia principal será el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), donde los estudiantes analizarán un caso práctico sobre el impacto de la globalización en las empresas bolivianas exportadoras.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad inicial – Activación de conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Herramienta: Mentimeter (encuesta digital). ○ Los estudiantes responden preguntas en tiempo real sobre lo que entienden por globalización y finanzas internacionales. ○ Objetivo: identificar concepciones iniciales y motivar la participación. 2. Actividad de desarrollo – Análisis del caso práctico: <ul style="list-style-type: none"> ○ Caso: <i>“El efecto de la globalización en la competitividad de una empresa exportadora boliviana”</i>. ○ Herramientas: Genially para la exposición interactiva, Padlet para discusión colaborativa, y YouTube educativo para observar un video sobre mercados globales.

- Metodología: trabajo en equipos de 4 estudiantes. Cada grupo analiza el caso, identifica oportunidades y riesgos, y propone estrategias financieras internacionales.

3. Actividad de aplicación – Simulación y debate digital:

- Herramienta: Kahoot (evaluación gamificada).
- Dinámica: quiz interactivo sobre conceptos de globalización y finanzas internacionales.
- Resultado esperado: reforzar conceptos clave de manera lúdica y participativa.

4. Actividad de cierre – Síntesis y reflexión:

- Herramienta: Jamboard.
- Los estudiantes elaboran un mapa conceptual colaborativo sobre los efectos de la globalización en las finanzas.
- El docente realiza una retroalimentación colectiva y destaca las conclusiones más relevantes.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios de Evaluación	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Demuestra dominio profundo de los conceptos de globalización y finanzas internacionales ; integra ejemplos actuales y pertinentes.	Comprende adecuadamente los conceptos principales con ejemplos básicos.	Presenta comprensión parcial de los conceptos, con confusiones menores.	Muestra desconocimiento de los conceptos fundamentales.
Análisis del caso práctico	Realiza un análisis crítico, identifica causas, efectos	Analiza el caso e identifica algunos	Describe el caso sin profundidad ni relación con la realidad nacional.	No logra analizar el caso ni relacionarlo con los

	y propone soluciones viables al contexto nacional.	elementos relevantes.		contenidos del tema.
Uso de recursos digitales interactivos	Utiliza correctamente las herramientas digitales propuestas (Genially, Padlet, Kahoot, Jamboard), demostrando dominio y creatividad.	Utiliza las herramientas digitales con algunos errores o limitaciones técnicas.	Usa parcialmente las herramientas digitales o depende del docente.	No utiliza o desconoce el uso de los recursos digitales.
Participación y trabajo colaborativo	Participa activamente en todas las actividades, aporta ideas y colabora con su equipo.	Participa de manera constante, aunque con aportes limitados.	Su participación es esporádica y no contribuye significativamente.	No participa en el trabajo colaborativo ni en las actividades digitales.
Reflexión final y síntesis	Elabora un mapa conceptual claro y coherente, con conclusiones reflexivas y bien argumentadas.	Presenta una síntesis con conclusiones adecuadas.	Expone ideas generales sin suficiente análisis.	No presenta reflexión o lo hace de manera superficial.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto a Autoevaluar	1	2	3	4	5
Comprendí los conceptos básicos de finanzas internacionales y globalización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aporté activamente en el trabajo en grupo y en las discusiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé correctamente los recursos digitales (Genially, Padlet, Kahoot, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logré relacionar la teoría con la práctica en el análisis del caso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexioné sobre la importancia de la globalización en las finanzas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
1. Carátula y datos generales	Nombre del estudiante, asignatura, tema y fecha.	Portada digital.
2. Actividades desarrolladas	Registro de actividades interactivas realizadas (Mentimeter, Kahoot, Padlet).	Capturas de pantalla, enlaces o archivos PDF.
3. Caso práctico resuelto	Análisis del caso sobre globalización y empresa boliviana.	Documento o presentación en Genially o PDF.

4. Mapa conceptual final	Síntesis del tema elaborado en Jamboard o Canva.	Imagen o enlace al mapa.
5. Autoevaluación digital	Reflexión personal sobre el proceso de aprendizaje.	Formulario de autoevaluación exportado en PDF.
6. Retroalimentación docente	Comentarios y observaciones del docente sobre el trabajo del estudiante.	Captura o texto insertado.

Resultados esperados:

- Comprensión conceptual de las finanzas internacionales en el contexto de la globalización.
- Desarrollo de habilidades analíticas y digitales mediante el uso de herramientas tecnológicas.
- Fortalecimiento del pensamiento crítico y colaborativo en la resolución de problemas reales.

Tema 2: Comercio Internacional

Objetivo del tema:

Comprender el funcionamiento del comercio internacional, las principales teorías que lo explican y la evolución de las políticas comerciales, analizando su impacto en las economías nacionales y las decisiones financieras empresariales dentro de un entorno globalizado.

Duración

El desarrollo de este tema se planifica en cinco clases de dos horas cada una (10 horas académicas en total), combinando actividades teóricas, prácticas digitales y colaborativas mediante recursos interactivos.

Descripción de la estrategia aplicada:

El tema “Comercio Internacional” se abordará desde el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el Aprendizaje Colaborativo, integrando herramientas digitales que fomenten la comprensión teórica, la aplicación práctica y la participación activa de los estudiantes.

Los contenidos se centrarán en los fundamentos teóricos del comercio internacional, las teorías clásicas y modernas, las políticas comerciales y las barreras al comercio, así como en el análisis de su influencia en la competitividad global.

El recurso digital central será Genially, para la exposición interactiva de contenidos teóricos, complementado con Padlet, Kahoot, Google Classroom y Jamboard, donde los estudiantes desarrollarán actividades colaborativas y reflexivas.

El docente orientará el proceso como facilitador del aprendizaje, guiando el análisis de casos reales, la elaboración de productos digitales y la reflexión grupal sobre la relación entre comercio internacional, finanzas globales y desarrollo económico.

Actividades propuestas:

Introducción conceptual (activación de conocimientos previos):

- Herramienta: **Mentimeter** (encuesta interactiva).
- Actividad: Diagnóstico inicial sobre percepciones del comercio internacional y su relevancia para la economía nacional.

Desarrollo teórico (teorías clásicas y modernas):

- Herramienta: **Genially**.
- Actividad: Presentación interactiva con mapas conceptuales sobre las teorías del comercio (Smith, Ricardo, Heckscher-Ohlin y teorías contemporáneas).
- Producto: Mapa conceptual digital o infografía grupal.

Aplicación práctica (caso de estudio):

- Herramienta: **Padlet**.
- Caso: “Política arancelaria y sus efectos en el comercio exterior boliviano”.
- Actividad: Cada grupo analiza ventajas y desventajas de una política comercial reciente.
- Producto: Publicación en Padlet con conclusiones del análisis.

Evaluación gamificada (refuerzo de aprendizaje):

- Herramienta: **Kahoot**.
- Actividad: Quiz interactivo con preguntas de opción múltiple sobre teorías, barreras comerciales y tendencias.

Síntesis y reflexión final:

- Herramienta: **Jamboard**.
- Actividad: Elaboración de un mapa conceptual colaborativo “El comercio internacional y su impacto en la economía nacional”.
- Producto: Mapa conceptual compartido en Google Classroom.

Instrumentos de Evaluación**Rúbrica Analítica**

Criterios de evaluación	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión teórica	Domina las teorías del comercio internacional y las explica con claridad, aplicándolas a ejemplos reales.	Comprende las teorías principales con algunos detalles omitidos.	Reconoce las teorías pero con vacíos conceptuales.	Desconoce o confunde los fundamentos teóricos.

Análisis del caso práctico	Interpreta de forma crítica los efectos de las políticas comerciales y propone soluciones coherentes.	Analiza parcialmente el caso con conclusiones generales.	Presenta un análisis limitado sin sustento teórico.	No logra analizar ni relacionar el caso con los contenidos.
Uso de herramientas digitales	Utiliza correctamente los recursos digitales (Genially, Padlet, Kahoot, Jamboard) con creatividad y pertinencia.	Usa las herramientas digitales con eficacia, aunque sin innovación.	Utiliza parcialmente las herramientas o con apoyo docente.	No emplea herramientas digitales o lo hace incorrectamente.
Trabajo colaborativo	Participa activamente en el grupo, asumiendo roles y contribuyendo con ideas relevantes.	Participa de manera constante con aportes básicos.	Su participación es limitada o esporádica.	No participa en el trabajo colaborativo.
Reflexión final	Presenta conclusiones críticas y coherentes sobre el rol del comercio internacional en la economía.	Expone conclusiones adecuadas pero poco profundas.	Presenta una reflexión superficial sin argumentos.	No presenta reflexión o carece de coherencia.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto a autoevaluar	1	2	3	4	5
Comprendí las principales teorías del comercio internacional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apliqué correctamente las herramientas digitales durante las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en el análisis de casos y debates grupales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude relacionar la teoría con situaciones reales del comercio internacional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logré reflexionar sobre la importancia del comercio internacional en el contexto boliviano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
1. Carátula y datos generales	Identificación del estudiante, asignatura, tema y fecha.	Portada digital.
2. Actividades digitales	Capturas de participación en Mentimeter, Padlet y Kahoot.	Evidencias gráficas o enlaces.
3. Caso práctico analizado	Documento o presentación con conclusiones del grupo.	Archivo PDF o presentación Genially.
4. Mapa conceptual final	Síntesis del tema elaborada en Jamboard.	Imagen o enlace.

5. Autoevaluación y reflexión	Autoevaluación completada en Google Forms y reflexión escrita.	PDF o captura de formulario.
6. Retroalimentación docente	Comentarios y observaciones del profesor sobre el desempeño.	Captura o texto insertado.

Resultados esperados del tema 2

- Comprensión crítica de las teorías y políticas del comercio internacional.
- Capacidad para aplicar los conceptos a contextos reales y regionales.
- Desarrollo de habilidades digitales, analíticas y colaborativas.
- Fortalecimiento del pensamiento crítico y de la comunicación en entornos digitales.

Tema 3: Integración Económica Internacional
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Analizar los procesos de integración económica internacional, sus etapas y los principales bloques económicos, valorando su impacto en las relaciones comerciales y financieras globales.</p>
<p>Duración</p> <p>El desarrollo del tema se planifica en cuatro clases de dos horas cada una (8 horas académicas), articulando teoría, análisis de casos y experiencias digitales colaborativas.</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>El tema se abordará mediante la metodología del Aprendizaje Colaborativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los estudiantes investigarán sobre los bloques económicos más importantes (MERCOSUR, Unión Europea, NAFTA, CAN, entre otros) y su influencia en la economía boliviana.</p> <p>Las herramientas principales serán Genially, Google Classroom, Padlet y Canva, las cuales permitirán elaborar materiales visuales interactivos y trabajos colaborativos digitales.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exposición interactiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Tema: Etapas y tipos de integración económica. • Actividad: Presentación del docente y participación de los estudiantes con preguntas en vivo (Mentimeter). <p>Investigación colaborativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Classroom y Canva. • Actividad: Cada grupo elige un bloque económico y crea una infografía comparativa (objetivos, miembros, ventajas, desventajas). <p>Foro digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Padlet.

- Tema de discusión: “¿La integración económica beneficia o limita a los países en desarrollo?”.

Evaluación gamificada:

- Recurso: **Kahoot**.
- Actividad: Quiz sobre etapas de integración y bloques regionales.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión del concepto	Explica con claridad los tipos y etapas de integración económica.	Comprende la mayoría de los conceptos.	Presenta comprensión parcial o confusa.	No comprende los conceptos.
Investigación del bloque económico	Presenta información actualizada, relevante y bien estructurada.	Presenta información suficiente con pocos detalles.	Información incompleta o sin fuentes.	No presenta investigación.
Uso de recursos digitales	Aplica correctamente Genially, Canva y Padlet con creatividad.	Usa herramientas digitales adecuadamente.	Presenta dificultades en el manejo digital.	No utiliza herramientas digitales.
Participación colaborativa	Participa activamente y cumple su rol en el grupo.	Participa con aportes limitados.	Participa poco o de forma pasiva.	No participa.
Reflexión final	Analiza críticamente el impacto de la integración en Bolivia.	Presenta una reflexión general.	Reflexión superficial o poco clara.	No presenta reflexión.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico

- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los tipos y etapas de integración económica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en la investigación grupal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé correctamente los recursos digitales propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexioné sobre la integración económica en América Latina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
Infografía digital	Comparación de bloques económicos.	Canva o PDF.
Foro digital	Aportes al Padlet.	Captura o enlace.
Reflexión final	Análisis del impacto en Bolivia.	Documento breve.

Resultados esperados del tema 3

- Comprensión crítica de los procesos de integración.
- Desarrollo de habilidades de investigación y presentación digital.
- Fomento del trabajo colaborativo y reflexivo.

Tema 4: Finanzas Internacionales – Balanza de Pagos y Tipo de Cambio
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Comprender la estructura y función de la balanza de pagos, así como los mecanismos del tipo de cambio y su impacto en la economía nacional y global.</p>
<p>Duración</p> <p>El tema se desarrollará en cinco clases de dos horas cada una (10 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Se aplicará la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), utilizando simulaciones digitales y análisis de datos financieros reales. Las herramientas principales serán Excel Online, Kahoot, YouTube Educativo y Padlet, para analizar la balanza de pagos boliviana y los movimientos del tipo de cambio.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Análisis interactivo de conceptos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially con esquemas animados sobre la balanza de pagos. • Actividad: Explicación guiada e identificación de componentes. <p>Caso práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Caso: “Evolución de la balanza de pagos de Bolivia 2018–2024”. • Actividad: Interpretación de datos reales y presentación de resultados en grupos. <p>Debate digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Padlet. • Tema: “¿Debería Bolivia mantener un tipo de cambio fijo o flexible?”. <p>Evaluación gamificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Kahoot. • Actividad: Cuestionario interactivo sobre conceptos clave.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Domina los componentes de la balanza de pagos y el tipo de cambio.	Comprende los conceptos generales.	Presenta confusiones parciales.	No comprende los temas.
Análisis de datos	Interpreta datos reales con precisión y argumentación económica.	Analiza los datos con lógica básica.	Presenta errores en la interpretación.	No analiza los datos.
Uso de herramientas digitales	Aplica correctamente Excel y Padlet.	Usa herramientas con pocos errores.	Presenta limitaciones técnicas.	No usa herramientas digitales.
Reflexión crítica	Relaciona los resultados con la economía nacional.	Presenta conclusiones generales.	Reflexión limitada.	Sin reflexión.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí la estructura de la balanza de pagos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé datos económicos de forma correcta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé en el debate digital.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usé correctamente las herramientas digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
Caso práctico	Análisis de datos y gráficos.	Excel o PDF.
Debate digital	Participación y conclusiones.	Capturas o enlaces.
Mapa conceptual	Síntesis sobre tipo de cambio.	Imagen digital.

Resultados esperados del tema 4

- Comprensión integral de la balanza de pagos.
- Capacidad para analizar indicadores financieros reales.
- Desarrollo de pensamiento crítico económico.

Tema 5: Inversión Extranjera Directa (IED)	
Objetivo del tema:	Analizar la naturaleza, determinantes y efectos de la Inversión Extranjera Directa (IED) en las economías emergentes, con especial énfasis en Bolivia.
Duración	El tema se desarrollará en cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).
Descripción de la estrategia aplicada:	Se empleará la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), mediante el diseño de un informe digital sobre la IED en Bolivia y Latinoamérica. Los recursos digitales principales serán Genially, Google Sheets, Canva y Padlet..
Actividades propuestas:	<p>Exploración conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Actividad: Presentación sobre los tipos y determinantes de la IED. <p>Análisis de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Sheets. • Actividad: Análisis de los flujos de IED en Bolivia (últimos 5 años). <p>Proyecto grupal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Canva o PowerPoint Online. • Actividad: Elaboración de una presentación visual con conclusiones sobre oportunidades y riesgos de la IED. <p>Foro reflexivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Padlet. • Tema: “La IED: ¿beneficio o dependencia para Bolivia?”.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Explica claramente la naturaleza y factores de la IED.	Comprende la mayoría de los conceptos.	Presenta confusión parcial.	No comprende los temas.
Análisis de datos	Interpreta datos actualizados con conclusiones fundamentadas.	Analiza datos básicos sin profundidad.	Presenta errores de interpretación.	No analiza datos.
Proyecto grupal	Elabora un informe digital con diseño creativo y contenido pertinente.	Presenta informe funcional pero simple.	Informe incompleto o sin diseño.	No presenta informe.
Reflexión final	Reflexiona críticamente sobre la IED en Bolivia.	Reflexión general.	Reflexión limitada.	Sin reflexión.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los conceptos de IED.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aporté activamente al trabajo grupal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé datos económicos actuales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elaboré una presentación digital de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
Proyecto grupal	Presentación sobre la IED.	Enlace o archivo PDF.
Análisis de datos	Tabla comparativa de flujos.	Google Sheets.
Reflexión personal	Opinión crítica sobre la IED.	Texto digital.

Resultados esperados del tema 5

- Comprensión analítica de la inversión extranjera directa.
- Aplicación de herramientas digitales para representar datos económicos.
- Desarrollo de pensamiento reflexivo y crítico sobre la economía nacional.

b) Finanzas Corporativas

<p align="center">Tema 1: Introducción a las Finanzas Corporativas y la Estructura Financiera de la Empresa</p>
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Comprender el papel de las finanzas corporativas dentro de la gestión empresarial, identificando sus objetivos, funciones y la importancia de una estructura financiera eficiente.</p>
<p>Duración</p> <p>El tema se desarrollará en cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Este tema se abordará mediante el Aprendizaje Colaborativo y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), integrando herramientas digitales que promuevan la participación activa de los estudiantes.</p> <p>El enfoque busca que los participantes comprendan la naturaleza de las decisiones financieras y su influencia en la maximización del valor de la empresa, mediante simulaciones y actividades en línea.</p> <p>Las herramientas principales serán Genially, Padlet, Kahoot y Google Classroom, utilizadas para crear presentaciones dinámicas, foros interactivos, autoevaluaciones y análisis de casos empresariales.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Mentimeter. • Actividad: Diagnóstico sobre percepciones previas de las finanzas corporativas. • Producto: Nube de palabras o gráfico de conceptos. <p>Desarrollo teórico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Actividad: Presentación multimedia sobre funciones de las finanzas, objetivos y estructura del capital. <p>Caso práctico:</p>

- Recurso: **Padlet**.
- Actividad: Análisis del caso “Decisiones financieras en una empresa manufacturera boliviana”.
- Producto: Publicación grupal con conclusiones.

Evaluación gamificada:

- Recurso: **Kahoot**.
- Actividad: Evaluación rápida sobre conceptos clave.

Reflexión final:

- Recurso: **Jamboard**.
- Actividad: Mapa conceptual colaborativo sobre la estructura financiera empresarial.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Domina los conceptos de estructura financiera y objetivos financieros.	Comprende los conceptos principales con ejemplos básicos.	Presenta comprensión parcial.	No logra comprender los conceptos.
Aplicación al caso práctico	Analiza con profundidad la problemática planteada, argumentando soluciones viables.	Analiza el caso con coherencia.	Analiza de forma superficial.	No analiza el caso.
Uso de recursos digitales	Utiliza adecuadamente y con creatividad Genially, Padlet y Kahoot.	Usa las herramientas con eficacia.	Presenta dificultades técnicas.	No emplea herramientas digitales.
Trabajo colaborativo	Participa activamente y cumple sus responsabilidades grupales.	Participa de forma constante.	Participación limitada.	No participa.

Reflexión final	Presenta conclusiones claras, reflexivas y bien argumentadas.	Conclusión general adecuada.	Reflexión simple o incompleta.	Sin reflexión.
------------------------	---	------------------------------	--------------------------------	----------------

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto a autoevaluar	1	2	3	4	5
Comprendí el rol de las finanzas corporativas en la empresa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en las actividades colaborativas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apliqué correctamente los recursos digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexioné sobre la importancia de una estructura financiera eficiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
Actividades iniciales	Nube de palabras y diagnósticos.	Captura o enlace.
Caso práctico	Análisis grupal sobre decisiones financieras.	Documento o Padlet.
Mapa conceptual	Estructura financiera de la empresa.	Imagen digital.
Reflexión final	Conclusión personal sobre el tema.	Texto en PDF.

Resultados esperados del tema 1

- Comprensión integral del rol de las finanzas corporativas.
- Desarrollo del pensamiento financiero y estratégico.
- Fortalecimiento del aprendizaje colaborativo y digital.

Tema 2: Análisis e Interpretación de los Estados Financieros
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Desarrollar la capacidad de interpretar y analizar los estados financieros de una empresa mediante herramientas digitales, para la toma de decisiones financieras acertadas.</p>
<p>Duración</p> <p>El tema se desarrollará en cinco clases de dos horas (10 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>El análisis e interpretación financiera se trabajará mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Casos (ABC) y el uso de recursos digitales interactivos como Excel Online, Genially, YouTube educativo, Padlet y Google Classroom.</p> <p>Los estudiantes aplicarán técnicas de análisis vertical, horizontal y de razones financieras en escenarios empresariales simulados, fortaleciendo el pensamiento analítico y crítico.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Introducción y repaso conceptual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Presentación interactiva sobre los principales estados financieros. <p>Caso práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Actividad: Aplicación de análisis financiero sobre estados reales de una empresa local. <p>Foro digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Padlet. • Tema: “Importancia de los indicadores financieros en la gestión empresarial”. <p>Evaluación gamificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Kahoot. • Quiz de repaso sobre fórmulas y conceptos clave. <p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Jamboard. • Mapa conceptual colaborativo sobre técnicas de análisis financiero.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Domina los conceptos de análisis financiero y los aplica correctamente.	Comprende la mayoría de los conceptos.	Presenta comprensión parcial.	No comprende los conceptos.
Análisis de datos financieros	Interpreta los estados financieros con precisión y profundidad.	Analiza correctamente con algunos errores menores.	Presenta análisis incompleto.	No realiza análisis adecuado.
Uso de herramientas digitales	Maneja Excel Online y Genially con dominio técnico.	Utiliza las herramientas adecuadamente.	Presenta limitaciones técnicas.	No utiliza recursos digitales.
Trabajo colaborativo	Participa activamente en el caso y aporta con ideas relevantes.	Participa con constancia.	Participación irregular.	No participa.
Reflexión final	Redacta conclusiones coherentes y críticas sobre el análisis realizado.	Presenta conclusiones generales.	Reflexión limitada.	No presenta reflexión.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

-

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los conceptos de análisis financiero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude aplicar las técnicas de análisis en Excel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en el foro digital.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logré reflexionar sobre la utilidad de los indicadores financieros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia esperada
Caso práctico	Análisis de estados financieros.	Archivo Excel o PDF.
Foro digital	Opiniones y conclusiones.	Captura o enlace Padlet.
Reflexión final	Síntesis del aprendizaje.	Documento PDF.

Resultados esperados del tema 2

- Comprensión profunda del análisis financiero.
- Aplicación práctica de herramientas digitales.
- Mejora del pensamiento crítico y de la toma de decisiones.

Tema 3: Decisiones de Inversión – Evaluación de Proyectos Financieros

Objetivo del tema:

Comprender y aplicar los métodos de evaluación de inversiones para la toma de decisiones financieras, considerando criterios como el Valor Actual Neto (VAN), la Tasa Interna de Retorno (TIR), el Periodo de Recuperación y la Relación Beneficio-Costo, interpretando sus resultados dentro del contexto empresarial.

Duración

Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).

Descripción de la estrategia aplicada:

Este tema se desarrollará mediante la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los estudiantes analizarán una propuesta de inversión real o simulada, utilizando herramientas digitales colaborativas y simuladores financieros básicos en línea.

El enfoque se centra en la formación del criterio financiero y la capacidad para interpretar resultados en escenarios empresariales dinámicos.

Los recursos principales serán Excel Online, Simulador de VAN/TIR (calculadora financiera digital), Genially y Google Classroom como repositorio de actividades y portafolio.

Actividades propuestas:

1. Actividad de Exploración Inicial

- Recurso: *Video educativo en YouTube* sobre decisiones de inversión.
- Actividad: Los estudiantes verán el video y participarán en un breve debate oral en clase sobre la importancia de evaluar proyectos antes de invertir.
- Propósito: Activar conocimientos previos y generar interés.

2. Desarrollo Conceptual Teórico

- Recurso: Presentación interactiva en *Genially*.
- Contenido: Métodos de evaluación financiera: VAN, TIR, Periodo de Recuperación y Beneficio-Costo.
- Actividad: El docente explica cada método con ejemplos numéricos sencillos proyectados y discutidos en clase.

3. Aplicación Práctica Guiada

- Recurso: *Excel Online* compartido.
- Actividad:
 - Los estudiantes descargarán o copiarán una plantilla prediseñada con flujo de caja proyectado.
 - Aplicarán fórmulas para calcular VAN y TIR.
 - Verificarán los resultados con una calculadora financiera digital.
- Resultado esperado: Interpretación de si el proyecto es rentable o no.

4. Proyecto Colaborativo

- Recurso: *Google Classroom* para la organización grupal y documentos compartidos.
- Actividad:
 - Cada grupo seleccionará un tipo de proyecto de inversión (por ejemplo: apertura de una cafetería, ampliación de una línea de producción, compra de maquinaria).
 - Elaborarán un flujo de caja estimado a 5 años.
 - Aplicarán métodos de evaluación y presentarán una conclusión argumentada sobre la viabilidad del proyecto.
- Producto: Documento final digital y exposición oral breve.

5. Evaluación Interactiva

- Recurso: *Quizizz*.
- Actividad: Juego de evaluación formativa sobre conceptos clave y métodos de cálculo.

6. Cierre Reflexivo Individual

- Recurso: *Google Docs* o *Jamboard*.
- Actividad: El estudiante redactará una reflexión sobre la importancia de evaluar decisiones antes de invertir y cómo esta práctica reduce el riesgo financiero.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Comprensión conceptual	Explica claramente los métodos (VAN, TIR, PR, B/C) y sus diferencias, con ejemplos.	Comprende los métodos pero con explicaciones limitadas.	Presenta comprensión parcial o confusa.	No logra identificar o explicar los métodos.
Aplicación práctica (cálculos)	Realiza los cálculos con precisión y justifica los resultados.	Realiza cálculos correctos con algunos errores menores.	Presenta errores significativos en los cálculos o fórmulas.	No logra aplicar los métodos o no entrega el cálculo.
Interpretación del proyecto	Presenta conclusiones profundas, basadas en argumentos financieros sólidos.	Presenta conclusiones generales pero válidas.	Conclusiones superficiales o poco argumentadas.	No presenta análisis o el análisis es incorrecto.
Uso de herramientas digitales	Utiliza Excel Online y simuladores con autonomía y eficiencia.	Utiliza herramientas con apoyo ocasional.	Muestra dificultades técnicas frecuentes.	No utiliza herramientas digitales.
Trabajo colaborativo	Participa activamente, respeta roles y contribuye significativamente.	Participa de forma constante.	Participación limitada o poco compromiso.	No participa o afecta el desarrollo del grupo.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto a Autoevaluar	1	2	3	4	5
Comprendí los métodos de evaluación financiera (VAN, TIR, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apliqué correctamente las fórmulas en Excel Online.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en el trabajo colaborativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puedo interpretar los resultados para decidir si un proyecto es viable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relacioné el tema con la realidad empresarial.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia Esperada
Hoja de cálculo	Flujo de caja y cálculo de VAN/TIR.	Documento en Excel Online compartido (captura o link).
Proyecto grupal	Evaluación completa de un proyecto de inversión con conclusión.	Documento digital o enlace en Classroom.
Evaluación interactiva	Resultados del Quizizz aplicado en clase.	Captura de pantalla o reporte de resultados.
Reflexión personal	Importancia de evaluar decisiones de inversión y aprendizajes obtenidos.	Documento en PDF (1 página).

Resultados esperados del tema 3

- Los estudiantes comprenden la lógica de las decisiones financieras estratégicas.
- Desarrollan destrezas para evaluar proyectos con criterios técnicos.
- Fortalecen la capacidad analítica y argumentativa.
- Aplican recursos digitales en un contexto profesional.

Tema 4: Decisiones de Financiamiento y Costo de Capital
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Comprender los diferentes mecanismos de financiamiento empresarial y calcular el costo de capital, analizando su impacto en la estructura financiera y la rentabilidad de la empresa.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Este tema se desarrollará con enfoque en el Aprendizaje Colaborativo y la Simulación Financiera, utilizando herramientas como Excel Online, Genially, Google Classroom y videos explicativos.</p> <p>Se busca que los estudiantes comprendan cómo las empresas seleccionan fuentes de financiamiento y cómo el costo de capital influye en la toma de decisiones estratégicas..</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>1. Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Video explicativo sobre tipos de financiamiento empresarial. • Actividad: Foro oral breve con preguntas como: <i>¿Por qué algunas empresas prefieren financiamiento interno y otras externo?</i> • Propósito: Identificar saberes previos y activar pensamiento analítico. <p>2. Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Presentación en Genially. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Financiamiento interno y externo ○ Financiamiento a corto y largo plazo ○ Costo de deuda y costo de capital propio ○ Costo promedio ponderado de capital (WACC) <p>3. Aplicación Práctica Guiada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online.

- Actividad: Los estudiantes calcularán el Costo de Capital (WACC) de una empresa con datos proporcionados.

4. Proyecto Colaborativo

- Recurso: Google Classroom.
- Actividad:
 - Cada grupo selecciona una empresa real o simulada.
 - Identifica sus fuentes de financiamiento.
 - Calcula su estructura de capital y costo de capital.
 - Expone los resultados.

5. Evaluación

- Recurso: Quizizz.
- Actividad: Evaluación corta sobre conceptos clave.

6. Cierre Reflexivo

- Recurso: Google Docs.
- Actividad: Reflexión escrita:
¿Por qué el costo de capital es determinante en las decisiones financieras?

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión del financiamiento	Explica claramente los tipos y usos del financiamiento.	Explica los conceptos con claridad moderada.	Presenta confusiones.	No comprende el tema.
Cálculo del costo de capital	Realiza cálculos precisos y explica el resultado.	Cálculos correctos con algunas dificultades.	Cálculos incorrectos o incompletos.	No realiza el cálculo.
Análisis del proyecto	Conclusiones argumentadas y aplicadas a la realidad empresarial.	Conclusiones correctas pero poco desarrolladas.	Conclusiones superficiales.	No presenta conclusiones.

Uso de herramientas digitales	Manejo eficiente de Excel y plataforma digital.	Manejo adecuado con apoyo.	Dificultades de uso.	No utiliza herramientas.
Trabajo colaborativo	Participa activamente y contribuye de forma significativa.	Participa de forma constante.	Participación limitada.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los diferentes tipos de financiamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude calcular y entender el costo de capital.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajé colaborativamente en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé Excel y las herramientas digitales de manera efectiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relacioné el contenido con casos empresariales reales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Hoja de cálculo	Cálculo del costo de capital (WACC).	Archivo Excel Online.
Proyecto grupal	Identificación y análisis del financiamiento empresarial.	Documento o presentación.
Resultados Quizizz	Resumen del desempeño.	Captura o reporte.
Reflexión final	Comprensión del impacto del costo de capital.	Documento en PDF.

Resultados esperados del tema 4

- El estudiante identifica y diferencia claramente las fuentes de financiamiento interno y externo utilizadas por las empresas.
- Comprende el impacto que las decisiones de financiamiento tienen en la estructura financiera y en la rentabilidad empresarial.
- Calcula el costo de deuda, costo de capital propio y el Costo Promedio Ponderado de Capital (WACC) utilizando herramientas digitales como Excel Online.
- Interpreta el costo de capital como criterio clave para la toma de decisiones financieras estratégicas.
- Desarrolla pensamiento analítico para recomendar alternativas de financiamiento adecuadas a diferentes contextos empresariales.
- Fortalece las habilidades colaborativas mediante la elaboración de proyectos grupales sustentados en datos financieros reales o simulados

Tema 5: Gestión del Capital de Trabajo y Liquidez Empresarial			
Objetivo del tema: Analizar la administración del capital de trabajo y su influencia en la liquidez y eficiencia operativa de la empresa, utilizando indicadores financieros.			
Duración Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).			
Descripción de la estrategia aplicada: La estrategia de enseñanza utilizada en este tema es el Aprendizaje Basado en Casos, la cual permite que el estudiante enfrente una situación empresarial real o simulada relacionada con problemas de liquidez y administración del capital de trabajo. Esta metodología promueve el análisis crítico, la toma de decisiones fundamentadas y la aplicación práctica de los conceptos financieros.			
Actividades propuestas: 1. Exploración Inicial <ul style="list-style-type: none"> Pregunta generadora en clase: <i>¿Qué sucede si una empresa tiene ganancias, pero no tiene liquidez?</i> 2. Desarrollo Conceptual <ul style="list-style-type: none"> Recurso: Presentación Genially Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Capital de trabajo Ciclo operativo Políticas de crédito y cobro 3. Aplicación Práctica <ul style="list-style-type: none"> Recurso: Excel Online Actividad: Cálculo de indicadores de liquidez y rotación. 4. Estudio de Caso <ul style="list-style-type: none"> Recurso: Google Classroom Actividad: Análisis de una empresa con problemas de liquidez y propuesta de solución. 5. Evaluación en clase			

- Recurso: Kahoot
- Actividad: Revisión rápida de conceptos.

6. Reflexión Final

- Recurso: Jamboard
- Actividad: Mapa conceptual sobre la relación entre capital de trabajo y liquidez.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica claramente el capital de trabajo y la liquidez.	Explica con claridad moderada.	Presenta comprensión parcial.	No comprende los conceptos.
Cálculo de indicadores	Cálculos correctos y bien interpretados.	Algunos errores menores.	Errores significativos.	No realiza los cálculos.
Análisis del caso	Soluciones razonadas y pertinentes.	Soluciones correctas pero simples.	Propuestas superficiales.	No presenta soluciones.
Uso de herramientas digitales	Excel y recursos usados con autonomía.	Usa herramientas con apoyo.	Dificultades técnicas.	No usa herramientas.
Trabajo colaborativo	Contribución activa y responsable.	Participación constante.	Participación limitada.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí el concepto de capital de trabajo y liquidez.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realicé correctamente los indicadores financieros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en el caso de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé Excel de manera eficiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puedo relacionar capital de trabajo con gestión empresarial.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Hoja de cálculo	Indicadores de liquidez y rotación.	Excel Online.
Caso analizado	Diagnóstico y propuestas.	Documento PDF o presentación.
Evaluación Kahoot	Resultados del juego.	Captura de pantalla.
Mapa conceptual final	Relación entre liquidez y capital de trabajo.	Imagen o enlace Jamboard.

Resultados esperados del tema 5

- El estudiante comprende el concepto de capital de trabajo y su relación directa con la liquidez y continuidad operativa de la empresa.

- Calcula e interpreta indicadores de liquidez, actividad y ciclos financieros utilizando hojas de cálculo compartidas.
- Analiza situaciones empresariales en las que la falta de liquidez puede afectar el funcionamiento o crecimiento del negocio.
- Propone soluciones estratégicas que optimicen el manejo de inventarios, cuentas por cobrar y cuentas por pagar.
- Aplica razonamiento financiero para tomar decisiones orientadas a la eficiencia operativa y la sostenibilidad económica.
- Fortalece la capacidad de trabajo colaborativo y comunicación mediante la resolución de casos aplicados a empresas reales o simuladas.

c) Seminario de Finanzas

TEMA 1: Gestión Financiera
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Analizar los fundamentos de la gestión financiera y su importancia en la toma de decisiones empresariales, aplicando herramientas digitales para la planificación, control y análisis de recursos económicos.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>La estrategia empleada es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los estudiantes elaboran un diagnóstico financiero de una empresa real o simulada. A través de Excel Online, Genially y Google Classroom, aplican conceptos de planeación, control y decisiones financieras estratégicas, fomentando la autonomía y el trabajo colaborativo.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta generadora: ¿Por qué la gestión financiera es esencial para la sostenibilidad de una empresa? <p>Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Presentación interactiva en Genially. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> o Concepto y objetivos de la gestión financiera. o Funciones del gerente financiero. o Decisiones de inversión, financiamiento y dividendos. <p>Aplicación Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Actividad: Elaboración de un cuadro de planeación de flujo de efectivo mensual para una empresa simulada. <p>Análisis Colaborativo</p>

- Recurso: Google Classroom.

- Actividad: Discusión sobre estrategias de gestión financiera efectiva.

Evaluación Interactiva

- Recurso: Kahoot.

- Actividad: Evaluación rápida de conceptos y decisiones financieras.

Reflexión Final

- Recurso: Jamboard.

- Actividad: Mapa conceptual sobre los pilares de la gestión financiera.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica con claridad los fundamentos y funciones de la gestión financiera.	Explica con claridad moderada.	Presenta comprensión parcial.	No comprende los conceptos.
Planeación financiera	Elabora correctamente el flujo de efectivo con interpretación coherente.	Presenta pequeños errores de cálculo o formato.	Cálculos incompletos o poco claros.	No desarrolla la actividad.
Análisis y propuesta	Propone estrategias sólidas y viables.	Propone soluciones simples.	Propone ideas superficiales.	No presenta análisis.
Uso de herramientas digitales	Maneja Excel y Genially con autonomía y precisión.	Utiliza con apoyo.	Presenta dificultades técnicas.	No usa herramientas digitales.
Trabajo colaborativo	Participa de forma activa y responsable.	Participa constantemente.	Participación limitada.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio

- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí las funciones de la gestión financiera.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realicé correctamente la planeación financiera en Excel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en la discusión grupal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé las herramientas digitales con autonomía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propuse estrategias financieras viables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Planeación financiera	Flujo de efectivo mensual elaborado.	Hoja de cálculo Excel.
Discusión colaborativa	Aportes en foro sobre decisiones financieras.	Captura o documento PDF.
Evaluación Kahoot	Resultados del juego de repaso.	Captura de pantalla.
Mapa conceptual	Elementos clave de la gestión financiera.	Imagen o enlace Jamboard.

Resultados esperados del tema 1

- Comprende los principios de la gestión financiera.
- Aplica herramientas digitales para planificar y controlar recursos financieros.
- Analiza decisiones financieras empresariales.
- Propone estrategias de mejora financiera colaborativamente.

TEMA 2: Mercados e Instrumentos Financieros
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Identificar los tipos de mercados e instrumentos financieros disponibles, comprendiendo su funcionamiento, riesgos y beneficios mediante herramientas digitales interactivas.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Se utiliza la estrategia de Aprendizaje Basado en Casos, donde el estudiante analiza el comportamiento de diferentes instrumentos financieros. El uso de Genially, Google Finance y Kahoot permite visualizar datos reales y fortalecer la comprensión del mercado financiero.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta generadora: ¿Cómo se determina el valor de un instrumento financiero en el mercado? <p>Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially interactivo. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> o Concepto de mercado financiero. o Tipos: monetario, de capitales, de divisas. o Instrumentos: acciones, bonos, certificados, derivados. <p>Aplicación Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Sheets / Google Finance. • Actividad: Seguimiento del precio de una acción y cálculo de su rendimiento diario. <p>Análisis de Caso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Classroom. • Actividad: Análisis de inversión en distintos instrumentos financieros. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Kahoot. • Actividad: Revisión rápida de conceptos de mercado.

Reflexión Final

- Recurso: Jamboard.
- Actividad: Cuadro comparativo entre mercados financieros

Instrumentos de Evaluación**Rúbrica Analítica**

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica claramente los tipos de mercados e instrumentos.	Explica parcialmente.	Conocimientos básicos.	No comprende los conceptos.
Aplicación práctica	Realiza cálculos correctos de rendimientos.	Pequeños errores.	Cálculos incompletos.	No realiza la actividad.
Análisis financiero	Analiza con profundidad los casos.	Análisis correcto pero superficial.	Poca argumentación.	No analiza.
Uso de herramientas digitales	Usa Google Finance y hojas de cálculo con autonomía.	Uso adecuado con apoyo.	Dificultades técnicas.	No usa herramientas.
Participación colaborativa	Participa y colabora activamente.	Participación moderada.	Participación mínima.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí el funcionamiento de los mercados financieros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calculé correctamente el rendimiento de un activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé los instrumentos financieros con criterio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé correctamente las herramientas digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en las discusiones de casos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Seguimiento de acción	Registro y análisis de precios.	Hoja de cálculo.
Análisis de caso	Comparativa entre instrumentos.	PDF o presentación.
Evaluación Kahoot	Resultados del juego.	Captura de pantalla.
Cuadro comparativo	Mercados financieros.	Imagen Jamboard.

Resultados esperados del tema 2

- Comprende la estructura y dinámica de los mercados financieros.
- Diferencia los principales instrumentos financieros.
- Aplica herramientas digitales para analizar precios y rendimientos.
- Desarrolla juicio crítico para la toma de decisiones de inversión.

TEMA 3: Riesgo y Rendimiento
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Comprender la relación entre riesgo y rendimiento en las decisiones de inversión, utilizando herramientas digitales para calcular y analizar medidas de rentabilidad y volatilidad.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Se emplea la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), en la que los estudiantes enfrentan el reto de analizar la rentabilidad esperada y el riesgo de una cartera de inversión. A través de Excel Online, Genially y Google Classroom, los estudiantes aplican fórmulas financieras y simulan escenarios de riesgo.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta generadora: ¿Es posible obtener altos rendimientos sin asumir riesgo? <p>Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Presentación Genially. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> o Concepto de riesgo y rendimiento. o Tipos de riesgo: sistemático y no sistemático. o Medidas de rentabilidad: media, varianza, desviación estándar. o Relación riesgo–rendimiento. <p>Aplicación Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Actividad: Cálculo de rentabilidad esperada y desviación estándar de un portafolio de dos activos. <p>Análisis de Caso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Classroom. • Actividad: Análisis de carteras de inversión con diferentes niveles de riesgo. <p>Evaluación Interactiva</p>

- Recurso: Kahoot.
 - Actividad: Cuestionario sobre conceptos clave de riesgo y rendimiento.
- Reflexión Final**
- Recurso: Jamboard.
 - Actividad: Gráfico conceptual sobre la relación entre riesgo y rentabilidad.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica claramente la relación entre riesgo y rendimiento.	Explica con claridad moderada.	Comprensión parcial.	No comprende los conceptos.
Cálculo de indicadores	Cálculos precisos y bien interpretados.	Pequeños errores sin afectar resultados.	Errores significativos.	No realiza cálculos.
Análisis de caso	Propone soluciones y conclusiones fundamentadas.	Análisis correcto pero superficial.	Poca argumentación.	No presenta análisis.
Uso de herramientas digitales	Maneja Excel y Genially con autonomía.	Usa herramientas con apoyo.	Dificultades técnicas.	No utiliza recursos digitales.
Trabajo colaborativo	Participa activamente y contribuye al grupo.	Participa de forma constante.	Participación limitada.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí la relación entre riesgo y rendimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realicé correctamente los cálculos de rentabilidad y desviación estándar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé los resultados del caso de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé Excel y otras herramientas digitales eficientemente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en la reflexión y discusión grupal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Hoja de cálculo	Cálculo de rentabilidad y riesgo de portafolio.	Excel Online.
Caso analizado	Conclusiones y recomendaciones.	Documento PDF.
Evaluación Kahoot	Resultados del juego de repaso.	Captura de pantalla.
Gráfico conceptual	Relación riesgo–rendimiento.	Imagen Jamboard.

Resultados esperados del tema 3

- Comprende y aplica el concepto de riesgo y rendimiento.
- Calcula e interpreta indicadores financieros de volatilidad.
- Analiza la relación entre rentabilidad esperada y riesgo asumido.
- Usa recursos digitales para modelar decisiones de inversión.

TEMA 4: Valoración de Activos
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Aplicar modelos de valoración de activos financieros para determinar su valor justo de mercado, utilizando herramientas digitales interactivas y simulaciones prácticas.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Se emplea la estrategia de Simulación Financiera, donde los estudiantes valoran activos como acciones y bonos bajo diferentes escenarios. El uso de Excel Online y Genially facilita la comprensión de los flujos de efectivo descontados y de los modelos de rentabilidad esperada.</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta generadora: ¿Por qué el valor de mercado de un activo puede diferir de su valor teórico? <p>Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> o Concepto de valor presente. o Modelos de valoración de bonos. o Valoración de acciones (modelo de Gordon y CAPM). o Factores que afectan el valor de los activos. <p>Aplicación Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Actividad: Calcular el valor teórico de una acción bajo diferentes tasas de crecimiento y descuento. <p>Análisis de Caso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Classroom. • Actividad: Comparar el valor teórico vs. valor de mercado de una acción real. <p>Evaluación Interactiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Kahoot.

- Actividad: Cuestionario de repaso sobre modelos de valoración.

Reflexión Final

- Recurso: Jamboard.
- Actividad: Línea de tiempo sobre los pasos de la valoración de activos.

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica Analítica

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica correctamente los modelos de valoración.	Explica con claridad moderada.	Presenta comprensión parcial.	No comprende los conceptos.
Cálculo de valoraciones	Cálculos precisos y correctamente interpretados.	Pequeños errores menores.	Cálculos incompletos o erróneos.	No realiza cálculos.
Análisis de caso	Relaciona teoría y práctica con argumentos sólidos.	Análisis correcto pero simple.	Superficial.	No presenta análisis.
Uso de herramientas digitales	Usa Excel y Genially con autonomía.	Uso con ayuda.	Dificultades técnicas.	No utiliza herramientas.
Trabajo colaborativo	Participación activa y responsable.	Participación moderada.	Limitada.	No participa.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los modelos de valoración de activos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realicé correctamente las valoraciones en Excel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé adecuadamente los resultados obtenidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé recursos digitales de manera eficiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé activamente en las reflexiones y debates.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Hoja de cálculo	Valoración de bonos y acciones.	Excel Online.
Caso de análisis	Comparación teórica y práctica.	Documento PDF.
Evaluación Kahoot	Resultados del repaso.	Captura de pantalla.
Línea de tiempo	Etapas del proceso de valoración.	Enlace Jamboard.

Resultados esperados del tema 4

- Comprende y aplica los métodos de valoración de activos.
- Calcula e interpreta valores presentes y esperados.
- Analiza diferencias entre valor de mercado y teórico.
- Usa herramientas digitales para simular escenarios financieros.

TEMA 5: Evaluación de Proyectos de Inversión
<p>Objetivo del tema:</p> <p>Aplicar técnicas de evaluación financiera de proyectos para determinar su viabilidad económica, utilizando herramientas digitales para el cálculo e interpretación de indicadores.</p>
<p>Duración</p> <p>Cuatro clases de dos horas (8 horas académicas).</p>
<p>Descripción de la estrategia aplicada:</p> <p>Se emplea la estrategia de Aprendizaje Basado en Casos, que permite al estudiante evaluar proyectos empresariales simulados, aplicando indicadores financieros como VAN, TIR y PRI con el apoyo de Excel Online y Google Classroom..</p>
<p>Actividades propuestas:</p> <p>Exploración Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta generadora: ¿Cómo determinar si un proyecto es rentable o no? <p>Desarrollo Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Genially. • Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> o Flujo de caja proyectado. o Valor Actual Neto (VAN). o Tasa Interna de Retorno (TIR). o Periodo de Recuperación (PRI). <p>Aplicación Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Excel Online. • Actividad: Cálculo del VAN, TIR y PRI de un proyecto simulado. <p>Análisis de Caso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Google Classroom. • Actividad: Evaluar un caso real de inversión empresarial. <p>Evaluación Interactiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Kahoot. • Actividad: Cuestionario de conceptos de evaluación de proyectos.

Reflexión Final

- Recurso: Jamboard.
- Actividad: Mapa conceptual de los pasos de evaluación de proyectos.

Instrumentos de Evaluación**Rúbrica Analítica**

Criterios	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	Básico (2)	Insuficiente (1)
Comprensión conceptual	Explica con claridad los métodos de evaluación.	Explica parcialmente.	Comprensión limitada.	No comprende los conceptos.
Cálculo de indicadores	Realiza cálculos precisos de VAN, TIR y PRI.	Pequeños errores.	Cálculos incompletos.	No realiza cálculos.
Análisis financiero	Conclusiones coherentes y fundamentadas.	Análisis correcto pero simple.	Superficial.	No presenta análisis.
Uso de herramientas digitales	Maneja Excel con precisión.	Usa con ayuda.	Presenta dificultades.	No usa herramientas.
Trabajo colaborativo	Participación activa y responsable.	Constante.	Limitada.	Nula.

Escala de valoración total:

- 18–20 puntos → Excelente
- 14–17 puntos → Satisfactorio
- 10–13 puntos → Básico
- Menos de 10 puntos → Insuficiente

Autoevaluación del Estudiante (Escala de 1 a 5)

Cada estudiante completará su autoevaluación dentro del aula virtual **Google Forms**, al finalizar la semana de trabajo del tema. Considerando que: 1= deficiente, 2 = Regular, 3 = Aceptable, 4 = Bueno y 5= Excelente.

Aspecto	1	2	3	4	5
Comprendí los criterios de evaluación de proyectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realicé correctamente los cálculos financieros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analicé los resultados del caso práctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilicé eficientemente las herramientas digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participé en las reflexiones y actividades colaborativas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación:

- 1–2 puntos = Necesita mejorar
- 3 puntos = Satisfactorio
- 4–5 puntos = Nivel alto de logro

Portafolio Electrónico

El portafolio se elaborará en **Google Sites** o **Google Classroom**, donde cada estudiante registrará sus evidencias semanales.

Elemento	Descripción	Evidencia
Hoja de cálculo	Cálculo de VAN, TIR y PRI.	Excel Online.
Caso de estudio	Diagnóstico y conclusiones.	Documento PDF.
Evaluación Kahoot	Resultados del juego.	Captura de pantalla.
Mapa conceptual final	Pasos de evaluación de proyectos.	Enlace Jamboard.

Resultados esperados del tema 5

- Comprende y aplica las técnicas de evaluación de proyectos.
- Calcula correctamente indicadores de rentabilidad.
- Analiza la viabilidad de proyectos empresariales.
- Utiliza recursos digitales para la toma de decisiones financieras.

5.4. Validación de la propuesta por el Método Delphi: Exposición de resultados

La validación de la propuesta se realiza mediante la aplicación del **método Delphi**, una técnica de consenso entre expertos que permite recoger la opinión de profesionales con experiencia en el área de estudio, garantizando la pertinencia, coherencia y viabilidad de la propuesta presentada. El método se fundamenta en la revisión sistemática y reflexiva por parte de un grupo de expertos, quienes emiten juicios sobre distintos componentes del trabajo de investigación.

En este estudio participaron 21 expertos en las áreas de educación superior, innovación educativa, recursos digitales y finanzas, quienes evaluaron la propuesta “Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera” en ocho dimensiones fundamentales.

5.4.1. Objetivo de la Propuesta

El 83 % de los expertos (muy adecuado + adecuado) considera que el objetivo general de la propuesta es pertinente y se alinea con la problemática identificada. Sin embargo, un 17 % lo califica como regular, señalando que el enunciado podría precisar mejor los alcances de la innovación pedagógica en relación con los recursos digitales. Se recomienda reforzar la redacción del objetivo general, incorporando términos más operativos y resultados observables para garantizar claridad en la aplicación.

.

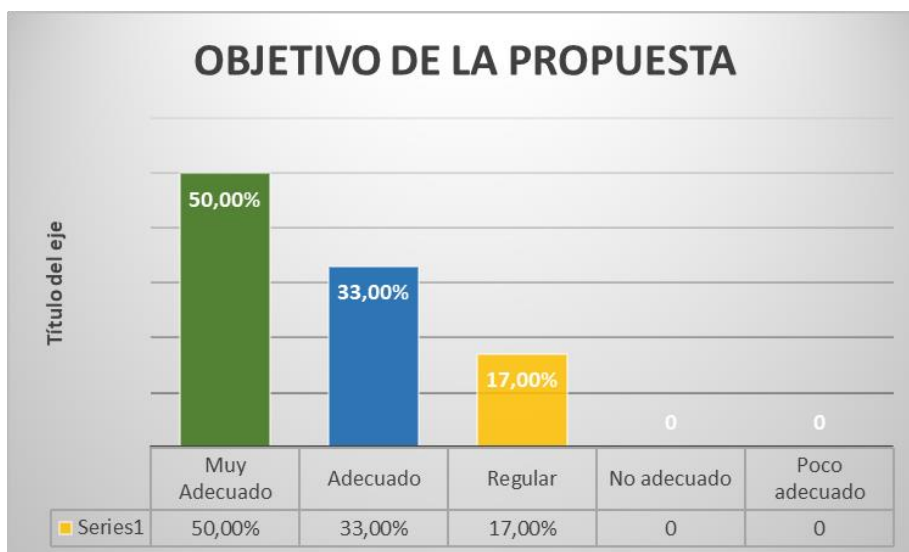


Figura 5.1. Validación Objetivo de la Propuesta método delphi

5.4.2. Objetivos específicos de la Propuesta

El 84 % de los expertos considera que los objetivos específicos están bien formulados y guardan coherencia con el objetivo general. No obstante, un 16 % los percibe como generales y no completamente medibles. Algunos expertos recomendaron la incorporación de verbos de acción más concretos y la delimitación temporal de los logros esperados para reforzar la dimensión evaluativa de la propuesta.



Figura 5.2. Validación Objetivos específicos de la Propuesta método delphi

5.4.3. Justificación de la Propuesta

El 75 % de los expertos considera que la justificación es adecuada, ya que explica con claridad la relevancia del uso de recursos digitales interactivos en el área de finanzas. Sin embargo, un 25 % la evalúa como regular, al señalar que se enfatiza más el aspecto tecnológico que el impacto pedagógico. Se sugiere fortalecer la justificación teórica y social, vinculando la propuesta con políticas institucionales de innovación educativa y con evidencia empírica de resultados en contextos similares.

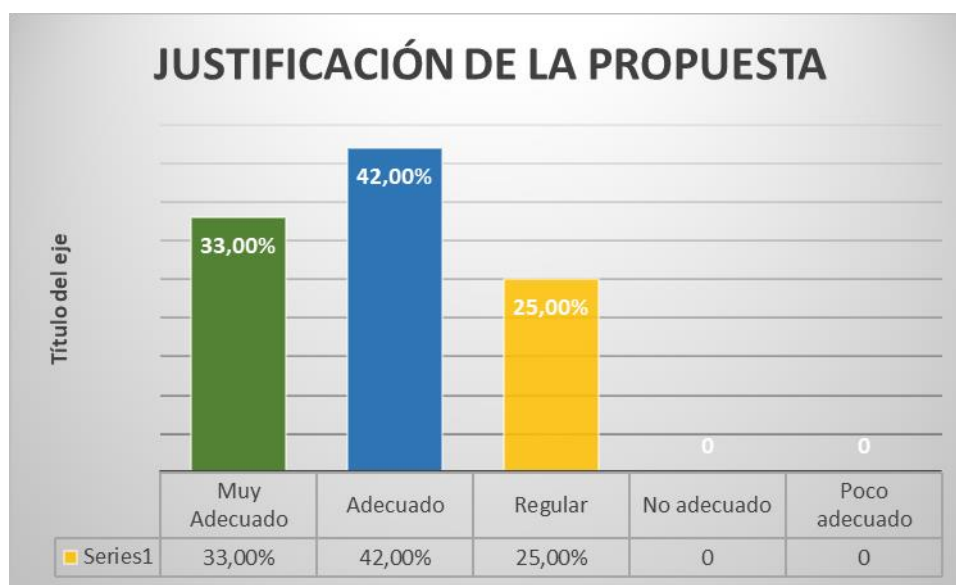


Figura 5.3. Validación justificación de la Propuesta método delphi

5.4.4. Fundamentos de la Propuesta

El 75 % de los expertos calificó los fundamentos como adecuados o muy adecuados, reconociendo una base teórica sólida sustentada en el constructivismo y el aprendizaje activo. Sin embargo, un 25 % los consideró regulares, argumentando que se requiere mayor integración entre los fundamentos teóricos y los contextos reales de enseñanza de las finanzas. Se recomienda ampliar las referencias de autores recientes (posteriores a 2020) y fortalecer la coherencia entre la teoría y las estrategias metodológicas empleadas.

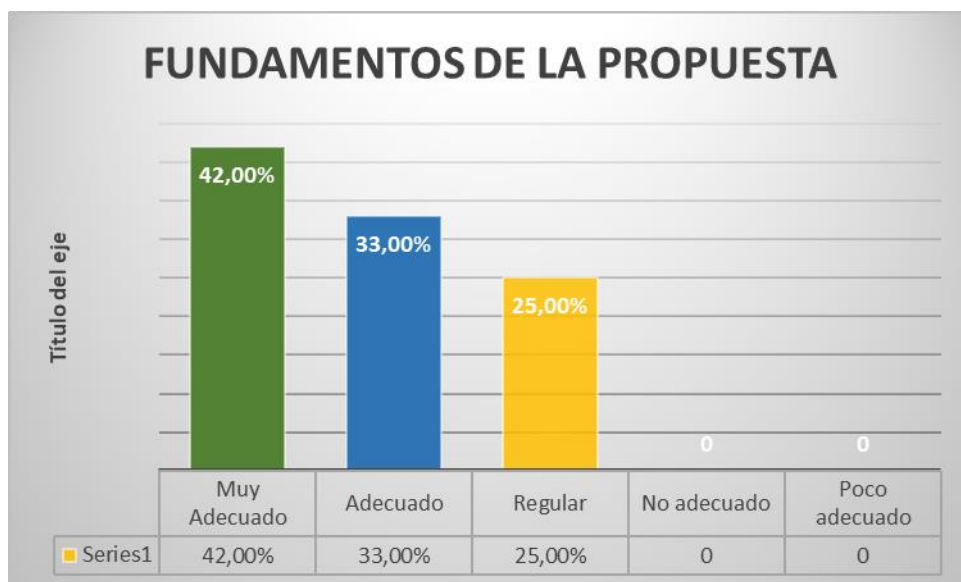


Figura 5.4. Fundamentos de la Propuesta método delphi

5.4.5. Metodología de la propuesta

El 75 % de los expertos considera que la metodología es adecuada y responde a los objetivos de la propuesta, destacando la coherencia de las estrategias activas (ABP, aprendizaje basado en casos, simulaciones). Sin embargo, un 25 % expresa reservas sobre la claridad en la secuencia metodológica y la delimitación de fases. Un experto sugiere detallar más los procesos de validación interna de los instrumentos y la temporalidad de las actividades para asegurar la replicabilidad.

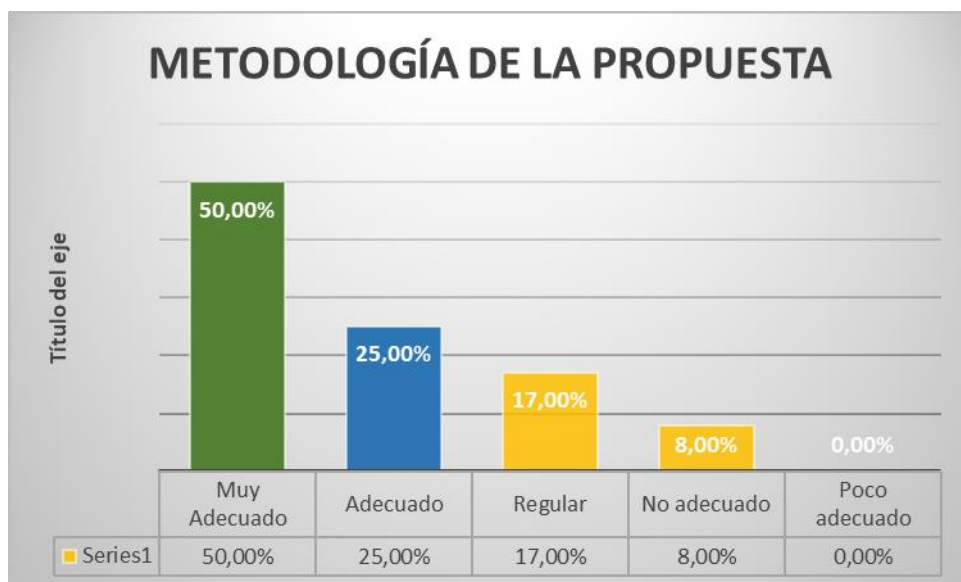


Figura 5.5. Metodología de la Propuesta método delphi

5.4.6. Contenido de la Propuesta

El 83 % de los expertos considera que el contenido es pertinente, actualizado y coherente con los objetivos. Se valora positivamente la integración de recursos digitales como Genially, Excel Online y Kahoot. Sin embargo, algunos expertos (17 %) observan que ciertos temas podrían tener mayor profundidad conceptual, especialmente en la aplicación de finanzas corporativas y análisis de inversión. Se sugiere revisar la dosificación y complejidad de los temas según el nivel académico de los estudiantes.

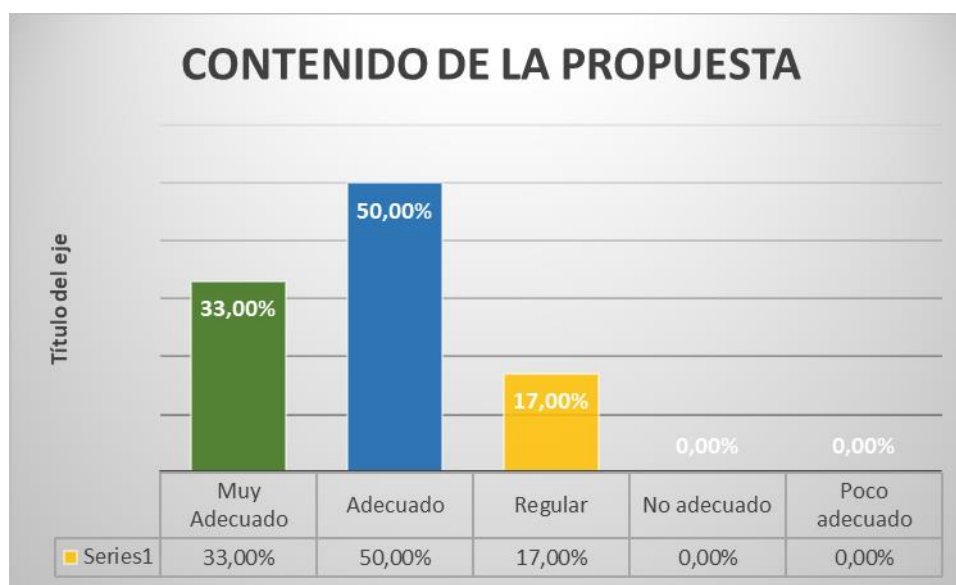


Figura 5.6. Contenido de la Propuesta método delphi

5.4.7. Métodos, Técnicas e instrumentos de evaluación

El 67 % de los expertos valoró positivamente los instrumentos propuestos (rúbricas analíticas, autoevaluación, portafolio digital). No obstante, un 33 % expresó observaciones respecto a la falta de criterios de ponderación y validación empírica de las rúbricas. Algunos especialistas sugieren diversificar los instrumentos para incluir observaciones directas de desempeño y evidencias prácticas. Se recomienda realizar una prueba piloto para ajustar los indicadores de logro y garantizar objetividad en la evaluación.

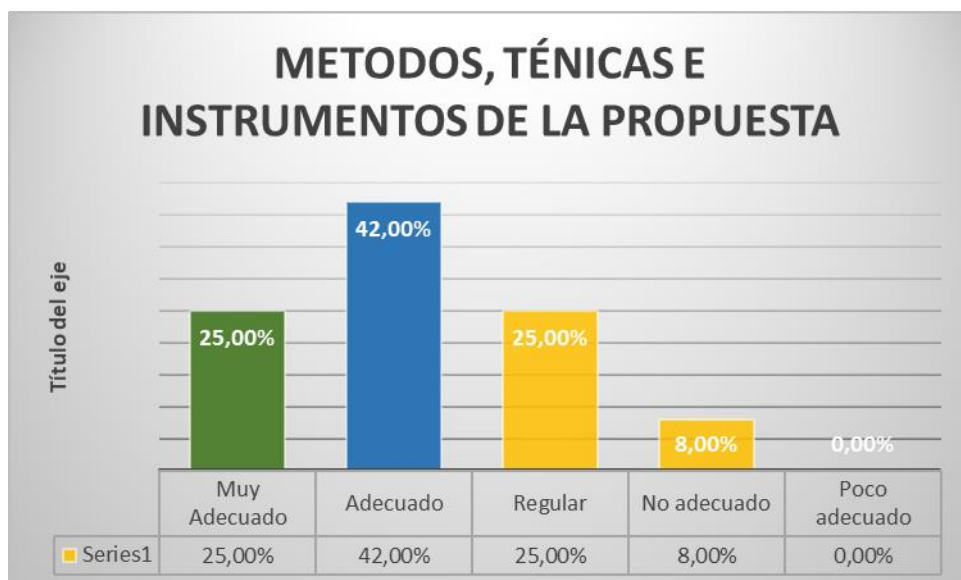


Figura 5.7. Métodos, técnicas e instrumentos de la Propuesta método delphi

5.4.8. Posibles Resultados de la Propuesta

El 83 % de los expertos considera que los resultados proyectados son alcanzables y coherentes con los objetivos. Sin embargo, un 17 % los calificó como regulares, indicando que la propuesta puede sobreestimar el impacto de los recursos digitales en la mejora del aprendizaje sin contar con evidencia empírica. Se sugiere incorporar indicadores cuantitativos de evaluación y estrategias de seguimiento para verificar el impacto real en los estudiantes.



Figura 5.8. Posible Resultado de la Propuesta método delphi

Conclusión General del Proceso Delphi

Los resultados reflejan una valoración global del 82 % de adecuación, lo cual indica que la propuesta es viable y pertinente, aunque requiere ajustes y precisiones en algunos componentes metodológicos y evaluativos. Los expertos coincidieron en que el proyecto presenta una estructura coherente y un enfoque pedagógico innovador, destacando la integración de recursos digitales interactivos, pero recomendaron fortalecer la operacionalización de los objetivos, la validación de instrumentos y la evidencia de impacto.

La aplicación del método Delphi permitió refinar la propuesta, identificando áreas de mejora que contribuirán a su implementación más efectiva en contextos reales de enseñanza universitaria en finanzas

.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Del marco teórico se concluye que las metodologías activas, sustentadas en enfoques constructivistas, sociocognitivos y conectivistas, promueven un aprendizaje centrado en el estudiante y orientado al desarrollo de competencias prácticas. Los recursos digitales interactivos se consolidan como herramientas mediadoras del conocimiento, permitiendo la experimentación, la colaboración de los contenidos financieros. Por lo tanto, evidenció que la educación superior contemporánea exige la incorporación de estrategias didácticas innovadoras que combinen tecnología y pedagogía, fortaleciendo la autonomía, la motivación y la aplicabilidad del aprendizaje en las asignaturas de finanzas.
- El diagnóstico aplicado a docentes y estudiantes permitió constatar que predomina un enfoque tradicional de enseñanza, centrado en la exposición magistral, con un uso limitado de metodologías activas y recursos digitales. Sin embargo, se identificó una disposición positiva tanto de los docentes como de los estudiantes hacia la integración de tecnologías interactivas, especialmente aquellas que facilitan la comprensión de conceptos de Finanzas mediante simulaciones, hojas de cálculo o juegos didácticos. Las principales limitaciones detectadas fueron la falta de capacitación docente en el uso pedagógico de las TIC, la escasez de recursos institucionales y la ausencia de una planificación didáctica que incorpore sistemáticamente metodologías activas en el proceso formativo.
- La propuesta pedagógica diseñada integra diversos recursos digitales interactivos adaptados a lo académico de la carrera, promoviendo el aprendizaje experiencial, la resolución de problemas y la colaboración entre pares. Se determinó que

herramientas como Genially, Kahoot, Jamboard y Excel Online son pertinentes para el desarrollo de contenidos financieros, ya que permiten diseñar entornos de aprendizaje dinámicos y flexibles. Esta propuesta constituye un modelo pedagógico replicable y adaptable a otras asignaturas del área económico-financiera, al fomentar la motivación, la participación activa y la adquisición de competencias digitales y analíticas propias de la formación profesional.

- La validación de la propuesta, realizada mediante el método Delphi con la participación de 12 expertos del ámbito pedagógico y financiero, evidenció un 82% de nivel de adecuación, lo que confirma la pertinencia, coherencia y viabilidad de la propuesta. Los expertos destacaron su relevancia en la enseñanza universitaria, su coherencia metodológica y su capacidad para promover aprendizajes significativos y competencias digitales. Asimismo, recomendaron ajustes en la evaluación de resultados y en la precisión de los instrumentos de medición, reafirmando que la propuesta es viable y puede implementarse como una innovación pedagógica que contribuya al mejoramiento de la enseñanza de las Finanzas en la educación superior.

Recomendaciones

La culminación de este estudio abre la posibilidad de continuar perfeccionando y ampliando el trabajo realizado, orientando futuras acciones hacia la consolidación de la innovación pedagógica en el ámbito de la educación financiera universitaria.

A partir de los alcances y limitaciones identificados, se formulan las siguientes recomendaciones:

- Ampliar la implementación de la propuesta a otras asignaturas de la carrera de Ingeniería Financiera, a fin de valorar su efectividad en diferentes contextos y niveles de complejidad.
- Profundizar la capacitación docente en el uso de recursos digitales interactivos y en metodologías activas de enseñanza, garantizando una aplicación eficiente y sostenida de la propuesta.
- .

- Incorporar nuevas herramientas digitales emergentes, tales como simuladores financieros, plataformas de gamificación o entornos de realidad aumentada, que enriquezcan la experiencia educativa.
- Promover la investigación continua sobre la relación entre recursos digitales, motivación estudiantil y logro académico, con el fin de aportar evidencia cuantitativa a los resultados observados.
- Establecer mecanismos de monitoreo institucional, que permitan acompañar y retroalimentar la aplicación de la propuesta en el tiempo, asegurando su actualización y mejora constante.

Referencias bibliográficas

- Acosta Corporan, R., Hernández Martín, A., & Martín García, A. (2021). Satisfacción del profesorado y alumnado con el empleo de metodologías de aprendizaje colaborativo mediada por las TIC: Dos estudios de caso. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 47(2), 79–97. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000200079>
- Acuña, L. P. (2022). El aprendizaje híbrido y la integración tecnológica en la Educación 4.0.
- Almeida-Blacio, J. H. (2024). Tendencias en la educación financiera y su impacto en la toma de decisiones económicas personales. *Revista Científica Ciencia y Método*, 2(4), 1–13. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v2/n4/48>
- Andrade, X. M., Perdomo Anasi, L. J., & Tigasi Chango, J. P. (2023). Algunas reflexiones sobre el aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 459–475. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i4.681>
- Apolinario, N. M. (2023). Uso de objetos virtuales de aprendizaje para fomentar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes en una unidad educativa de Santa Elena 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12126–12154. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4245
- Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Bernal, M., Chen, X., Lin, Y., & Salinas, J. (2024). Recursos digitales interactivos y competencias profesionales en educación superior.
- Blázquez, E., & Marín, V. I. (2021). Perspectivas docentes sobre uso y efectividad de recursos TIC para promocionar el aprendizaje colaborativo, la creatividad y el

- espíritu emprendedor. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (11), 69–84. <https://doi.org/10.6018/riite.440261>
- Bonilla Muñoz, D. C., Jaramillo Soto, J. E., Oña Sinchiguano, B. E., & Medina Armas, A. T. (2024). Educación financiera y presupuesto personal en el cantón La Maná, 2024. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(7), 313–334. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i7.1342>
- Castro, J. (2021). El estudio de caso como metodología de enseñanza-aprendizaje en educación superior. *Revista Educación y Desarrollo*, (19), 45–57.
- Caviedes Castillo, N. P., Espitia López, H., González Molina, M. G., Martínez Amado, R. D., & Rojas Paredes, J. C. (2022). Aprendizaje de las finanzas mediante la metodología de estudio de caso utilizando las TICs. En *La Educación, la Empresa y la Sociedad. Una mirada transdisciplinaria* (pp. 627–638). Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES.
- Chanto Espinoza, C. L., & Loáiciga Gutiérrez, J. L. (2022). La conectividad y la educación superior en el contexto de la pandemia COVID-19: percepciones por estudiantes de universidades públicas (UNA - UCR - UNED - UTN). *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 33(1), 155–170. Universidad Nacional de Costa Rica. <https://doi.org/10.15359/rldh.33-1.9>
- Choque-Copari, C., Cutipa-Quilca, B., Apaza-Ccopa, C., & Yunga-Zegarra, E. (2024). Educación financiera y la toma de decisiones de los estudiantes en colegios emblemáticos de una ciudad peruana. *Technological Innovations Journal*, 3(3), 21–31. <https://doi.org/10.35622/j.ti.2024.03.002>
- Coronel Tello, A. E., Gamarra Ramírez, H. C., Huarez Sosa, P. C., Faustino Sánchez, M. A., & Collazos Paucar, E. (2023). El uso del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en la educación superior. *Revista EDUCA UMCH*, (21), 29–44. <https://doi.org/10.35756/educaumch.202220.253>
- el constructivismo en la era di...
- Escobar De la Cuadra, Y. M., Medina Hinojosa, D., Enríquez Loaiza, G. D., & Andocilla-Cabrera, J. (2024). Educación financiera de jóvenes y adultos y su impacto en las toma de decisiones: Una aproximación teórica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1280–1293. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14898

- Fernández Quero, J. L. (2021). El uso de las TIC como paliativo de las dificultades del aprendizaje en las ciencias sociales. *Digital Education Review*, (39), 213–237. <https://doi.org/10.1344/der.2021.39.213-237>
- Fierro, C. (2019). Innovación educativa y rendimiento académico en la educación superior. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(2), 90–104.
- Flores, J. J., Garay, R., & Hernández, R. M. (2020). El uso de la wiki y la mejora en el aprendizaje colaborativo. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e447. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.447>
- Flores, O. M. H., & Hernández, F. (2021). Creación de ambientes de aprendizaje colaborativo en aulas virtuales. *Eutopía*, 12(33), 15–24. <https://revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/view/78908>
- Gamboa Alba, S. (2024). Repensando la docencia universitaria en la era digital desde el rol de las universidades como promotoras de la innovación educativa. *Revista Científica CEPIES*, 11(1), 93–105. <https://doi.org/10.53287/jwgk7255ip16y>
- García, A., & Gaviria, A. (2021). Creencias sobre las interacciones docente-estudiante en el aprendizaje colaborativo. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 47(3), 303–319. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000300303>
- García, J., Martín, P., & Sánchez, R. (2021). Características pedagógicas de los recursos digitales interactivos en la Educación 4.0.
- González, M., Sangrá, A., Souto, A., & Estévez, I. (2018). Ecologías de aprendizaje en la Era digital: desafíos para la educación superior. *Publicaciones*, 48(1), 25–45.
- Guerrero-Martínez, S. F., & Martínez-Castillo, M. F. (2022). YouTube, Instagram, entornos educativos emergentes en tiempos de teleeducación y aprendizaje colaborativo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736844>
- Hernández-Sellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 81–100. <https://doi.org/10.6018/educatio.465741>
- Jiménez, D., López, M., & Valencia, F. (2025). Aprendizaje adaptativo y tecnologías emergentes en la educación universitaria.

- Jurado, A. (2020, abril 30). Herramientas digitales para evaluar de manera online. Competencia Digital Docente. <https://aonialearning.com/competenciadigital-docente/herramientas-digitales-evaluar-online/>
- Lagos Reinoso, G., Espinosa Izquierdo, J., Nivelá Cornejo, M., Lagos Reinoso, B., & Alonzo Ganchozo, J. (2020). Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación. Grupo Compás.
- López Bonilla, A. (2020). Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de la Contabilidad Básica a los alumnos del Instituto Tecnológico Superior Bolívar. Obtenido de Revista ROCA.
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos: innovación docente en Educación Superior. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11–21.
- Martínez, J. (2019). Experiencias de aprendizaje significativo para la apropiación del conocimiento. *Politécnico Grancolombiano*.
- Mayorga, M. (2020). Conocimiento, aplicación e integración de las TIC – TAC y TEP por los docentes universitarios de la ciudad de Ambato. *Revista Tecnológica Educativa Docentes*, 9(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i1.101>
- Montesinos Murillo, S. M., Holgado Tejada, L. D., & Rozas Calderón, V. (2024). Recursos digitales educativos para estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2277–2286. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.868>
- Núñez-Rueda, S. N., Vargas-Daza, M. P., & Palacio-García, L. A. (2022). Contenidos digitales como estrategia didáctica para el desarrollo de conocimientos económicos y financieros en estudiantes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 12(2), 251–264. <https://doi.org/10.19053/20278306.v12.n2.2022.15269>
- Paute, B., & Vásquez, B. (2022). Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera en la plataforma EVERA. Universidad Politécnica Salesiana.
- Ramírez Castillo, E. A., Vázquez-Arango, M. L., Porras Chaparro, I., & Santiago-Arango, M. (2025). Recursos digitales interactivos en la Educación 4.0: retos y

- oportunidades para la transformación del aprendizaje universitario. *Revista Social Fronteriza*, 5(5):859.
- Ramos-Zaga, F. (2024). Transformación digital en las instituciones de educación superior: Retos, estrategias y perspectivas para el siglo XXI. *Punto Cero*, 29(48), 42–52. Universidad Católica Boliviana “San Pablo”.
<https://doi.org/10.35319/puntocero.202448229>
- Rodríguez Mendoza, E., Poma Mollocondo, R. S., & Villalta Zea, J. I. (2023). Más allá de las aulas: La educación superior en la era digital. *Desafíos de la educación superior al 2030* (Vol. 1). Editorial Científica. <https://doi.org/10.37885/231215169>
- Salinas, J., Rivas, M., & Pérez, C. (2019). Competencias digitales y aprendizaje interactivo en la educación superior.
- Sánchez, A., Gutiérrez, R., & Valverde, J. (2020). Innovación pedagógica en entornos digitales universitarios.
- Sandoval Torres, F., & Seguel Arriaga, A. (2025). Análisis de casos y gamificación: implementación de metodologías y estrategias activas para la enseñanza de la innovación. Obtenido de *Revista Innovaciones Educativas*.
- Semprún, L. V., & Sánchez, A. (2019). Estrategias de enseñanza hacia el fomento de la cultura tributaria por los docentes del PNF en Administración. Obtenido de *Revista RECITIUTM*.
- Serrano Nina, J. (2018). estrategias metodológicas para la asignatura de Impuestos y Tasas de la carrera de Administración Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca – Sede Camargo. Sucre.
- Tapia, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las tecnologías de la información y comunicación: Una revisión sistemática de la literatura. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (71), 16–34.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1884>
- Tejeda Marroquín, A., Macz Caal, I., Díaz Vásquez, R., & Villela Cervantes, C. (2022). El constructivismo en la era digital. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 210-220.

- Tito Mamani, M. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Impuestos y Tasas de la carrera de Administración Financiera. Sucre.
- Toro Dupouy, L. (2024, 26 de junio). El uso de la teoría del conectivismo en la educación digital. OBS Business School. <https://www.obsbusiness.school/blog/el-uso-de-la-teoria-del-conectivismo-en-la-educacion-digital>
- Tünnermann, B. C. (2019). El constructivismo y el aprendizaje en la universidad contemporánea. *Universidades*, 48, 21-32.
- UNESCO. (2016). *Innovación educativa y desarrollo sostenible*. París: UNESCO.
- Vargas La Torre , M. (2022). Estrategia pedagógica para optimizar metodologías de enseñanza: Carrera de Pedagogía de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. Sucre.
- Varguillas, C. S., & Bravo, P. C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26(2), 219–232.
- Velásquez Monroy, B. R., et al. (2021). Teoría del aprendizaje conectivista en el siglo XXI. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 5(1), 141–152.
- Veloz-Segura, V. T., Veloz-Segura, E. A., & Veloz-Segura, J. A. (2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza–aprendizaje. *Pol. Con.* (Edición núm. 85), 8(8), 2208–2221. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Yosa Zambrano, C., & Moya, M. (2019). Modelo constructivista, tecnología e innovación educativa. *Revista Atlante*.
- Zabalza, M. A. (2003). *Innovación en la enseñanza universitaria: Contextos y experiencias*. Madrid: Narcea.

A. Instrumentos

A.1. Cuestionario Dirigido a Estudiantes Según Escala Likert

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INGENIERIA FINANCIERA

Objetivo: Identificar la percepción de los estudiantes sobre el uso de recursos digitales interactivos y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Finanzas y en el desarrollo de competencias profesionales.

Instrucciones: Marque con una (X) el nivel de acuerdo según la siguiente escala:

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = En desacuerdo

3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
TIPOS DE RECURSOS DIGITALES						
1	En las clases de Finanzas se utilizan simuladores financieros de forma didáctica.					
2	El uso de casos interactivos me ayuda a relacionar teoría con práctica.					
3	Las aplicaciones TIC específicas de Finanzas son útiles para mi formación.					

4	Los docentes aplican casos interactivos en el proceso enseñanza					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS						
5	Los recursos digitales se integran en las clases mediante proyectos					
6	El uso de metodologías activas apoyadas en TIC promueve mi aprendizaje significativo					
7	Se aplican estudios de casos mediante entornos digitales					
PERTINENCIA Y VIABILIDAD						
8	Los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel académico.					
9	Los recursos digitales son accesibles.					
10	Considero que los recursos digitales son efectivos para fortalecer el aprendizaje en Finanzas.					
PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE						
11	Los docentes combinan metodologías tradicionales y activas					
12	El uso de TIC motiva el aprendizaje en Finanzas.					
13	Las herramientas digitales me ayudan a aplicar los conocimientos en la práctica					
14	Los recursos digitales aumentan mi motivación para aprender Finanzas					
EVALUACIÓN DEL PROCESO						
15	Las clases con recursos digitales son más efectivas que las tradicionales					
16	Los aprendizajes obtenidos son aplicables en mi futura práctica profesional					
COMPETENCIAS PROFESIONALES						

17	Los recursos digitales fortalecen mi capacidad de análisis financiero					
18	El uso de TIC mejora mis habilidades tecnológicas					
19	Resolver casos interactivos fortalece mi capacidad de resolver problemas financieros					

😊 **Gracias por su colaboración.**

Sugerencias adicionales del estudiante:

.....

.....

.....

Resultados de la Encuesta Aplicada



A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?

.....
.....

¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

.....
.....

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?

.....
.....

3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?

.....
.....

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?

.....
.....

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?

.....
.....

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?

.....
.....

7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?

.....
.....

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?

.....
.....

9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?

.....
.....

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?

.....
.....

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?

.....

.....

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?

.....

.....

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?

.....

.....

😊 **Gracias por su colaboración.**

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

.....

.....

.....

CARTA DE CONSENTIMIENTO A DOCENTES

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?

Utilizo principalmente Powerpoint, exámenes y hojas de cálculo, no puedo emplear herramientas interactivas ni plataformas virtuales, porque el aula no siempre dispone de conexión estable.

¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Mis clases se basan en la exposición teórica y resolución de ejercicios, ya que los temas financieros son técnicos y requieren precisión.

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?

Organizo mis clases en torno a la explicación y práctica de ejercicios, con participación individual.

3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?

Los recursos digitales son pertinentes para la carrera, pero no siempre viables debido a problemas de conectividad.

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?
 Los recursos digitales son pertinentes para la carrera, pero no siempre viable debido a problemas de conectividad.

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?
 La principal dificultad es la falta de infraestructura tecnológica y tiempo para capacitarse en nuevas herramientas.

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?
 En mi caso los recursos digitales sirven como apoyo visual, pero no han modificado de forma sustancial la metodología.
7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?
 La innovación pedagógica es importante, pero requiere acompañamiento institucional.

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?
 Los estudiantes se motivan más cuando hay videos y presentaciones, aunque no todos participan activamente.
9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?
 Solo algunos logran aprendizajes más significativos cuando se explican herramientas digitales.

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?
*Las tic...podrian mejorar...la efectividad...si...
 existiera...una...mejor...infraestructura...*

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?
*Los estudiantes...que usan...hojas de cálculo...
 logran...aplicar...sus conocimientos...a ejercicios
 reales.*

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?
*Desarrollan...habilidades...en el manejo...de...
 datos...y...análisis...financiero...*

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?
*Esto...contribuye...a...su...desempeño...futuro,
 aunque...de...manera...desigual...entre...estudiantes.*

😊 Gracias por su colaboración.

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

Ninguna

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?

En mis clases... empleo videos, presentaciones y hojas de cálculo, pero reconozco que el uso de simuladores financieros sería muy útil, aunque la mayoría de docentes no conoce o no tiene acceso.

¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Las presentaciones y hojas de cálculo por que es muy eficiente en el área práctico

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?

Combino la exposición con análisis de casos, casos y ejercicios prácticos

3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?

Proceso fomentar la participación grupal, aunque el trabajo colaborativo digital aún es limitado

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?

Considero que los recursos digitales son adecuados y necesarios, pero su aplicación depende del entorno institucional y conectividad.

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?

La principal dificultad es la falta de acceso constante a internet y el desconocimiento de algunas plataformas.

.....

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?

He notado que el uso de videos y presentaciones me ayuda a captar más la atención de los estudiantes.

.....

7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?

La innovación pedagógica permite hacer más comprensible los temas financieros.

.....

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?

Los estudiantes se muestran más motivados, aunque algunos no aprovechan plenamente las herramientas por falta de dominio técnico.

9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?

Sí, cuando logran usar correctamente las herramientas digitales, su aprendizaje mejora notablemente.

.....

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?

Las herramientas TIC facilitan la explicación visual y la comprensión de conceptos abstractos.

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?

Observa que los estudiantes pueden aplicar los conocimientos en análisis de mercados e inversiones simuladas.

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?

Desarrollan competencias digitales y capacidad para interpretar información financiera.

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?

Estas competencias mejoran su empleabilidad en empresas con entornos tecnológicos.

😊 Gracias por su colaboración.

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

.....
.....
.....

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?

He utilizado un simulador financiero gratuito para trabajar el módulo de evaluación de inversiones; esto ayudó a los estudiantes a comprender mejor los escenarios de riesgo.

¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Emplico metodologías como el análisis de casos emergentes, como algunas ia tecnológica

.....

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?

Analizar los casos y el aprendizaje por proyectos aunque es de manera constante

.....

3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?

Organizo mis clases en pequeños grupos para que los estudiantes analicen situaciones reales

.....

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?

Los recursos digitales son pertinentes y valiosos, pero algunos estudiantes no cuentan con dispositivos actualizados ni habilidades tecnológicas.

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?

La limitación más grande es desigualdad tecnológica entre los estudiantes.

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?

Con los simuladores, note que las clases son más dinámicas y comprensibles.

7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?

La innovación pedagógica acerca de los contenidos financieros a la práctica profesional.

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?

Los estudiantes se muestran más interesados y participativos cuando usan software o simuladores.

9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?

Sí, los aprendizajes son más significativos y duraderos.

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?

...El uso de recursos digitales optimiza la enseñanza y la evaluación continua...

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?

...Los estudiantes pueden aplicar lo aprendido en la toma de decisiones financieras simuladas.

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?

...Desarrollan competencias de análisis, evaluación de riesgo y pensamiento crítico.

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?

...Estas competencias fortalecen su perfil profesional para el ámbito financiero real.

😊 Gracias por su colaboración.

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

.....

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?
Empleo... casos... de... cálculo... interactuando... con las... presentaciones... en... PowerPoint, PDF, pero... reconozco que los recursos digitales son necesarios.
 ¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
Nis... clases... siguen... una... estructura... tradicional solicitada... por... el... sistema... y no... utilizamos recurso digitales.

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?
Utilizo... casos... prácticas... digitales... a... aprovechando... sus... saberes...
3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?
Fomento... el... trabajo... colaborativo, aunque he... intentado... incluir... algunos... casos... prácticos digitales.

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?
 Considero recursos digitales son pertinentes y formativos, pero poco visibles en la práctica por las condiciones técnicas

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?
 Las limitaciones principales son la conectividad limita y la carencia de equipos adecuados.

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?
 No ha habido un cambio profundo en mi enseñanza, aunque el recurso visuales ayudan a la comprensión.
7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?
 La innovación pedagógica debería institucionalizarse para que sea sostenible.

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?
 La motivación de los estudiantes aumenta con recursos audio visuales, pero se diluye cuando las clases vuelven a lo tradicional.
9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?
 Los aprendizajes son más significativos solo cuando hay continuidad en el uso de la TICs.

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?
Los aprendizajes con las TICs podrían mejorar su efectividad.

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?
Los estudiantes aplican los aprendizajes en ejercicios financieros y prácticos contables.

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?

😊 Gracias por su colaboración.

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

A.2. Entrevista Semiestructurada al Docente

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Objetivo: Conocer la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales interactivos como metodologías activas en la enseñanza de Finanzas y su influencia en el aprendizaje y competencias de los estudiantes.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales ha utilizado en sus clases de Finanzas (simuladores, plataformas, casos interactivos, aplicaciones TIC)?

Empleo videos, hojas de cálculo y material interactivo.

¿Qué recursos considera más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Bueno que en la actualidad deben estar los estudiantes interactúan con mucha familiaridad las TICs.

Dimensión: Estrategias metodológicas

2. ¿Qué metodologías activas integra con el apoyo de recursos digitales?

Intento implementar pequeños proyectos grupales y análisis de casos, pero no siempre tengo tiempo ni recursos tecnológicos suficientes.

3. ¿Cómo organizan sus clases para fomentar el aprendizaje colaborativo y práctico con TIC?

Organizo actividades prácticas, pero la colaboración digital entre grupos es mínima.

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

4. ¿Cree que los recursos digitales utilizados son adecuados para el nivel y contexto de la carrera?
- Considero que los recursos digitales son adecuados, siempre que se capacite al docente en su manejo.

5. ¿Qué limitaciones o dificultades encuentra en su implementación?
- La principal limitación es la falta de tiempo y formación técnica para innovar.

Dimensión: Enseñanza

6. ¿Qué cambios ha notado en su enseñanza al utilizar recursos digitales interactivos?
- Los recursos digitales hacen las clases más dinámicas, por lo que aún los uso como complemento.
7. ¿De qué manera la innovación pedagógica impacta en la enseñanza de Finanzas?
- La innovación pedagógica es clave para que el estudiante desarrolle de autonomía y pensamiento crítico.

Dimensión: Aprendizaje

8. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al usar recursos digitales?
- Sí, logran aprender a través de la motivación y la innovación.
9. ¿Los estudiantes logran aprendizajes más significativos con estas herramientas?
- Claro que sí, logran aprendizajes significativos porque puede retroalimentar sus aprendizajes.

Dimensión: Evaluación del proceso

10. ¿Considera que el uso de TIC mejora la efectividad de las clases?
Las TICs mejoran la evaluación y permiten la retroalimentación inmediata...

11. ¿Qué aprendizajes observa que los estudiantes pueden aplicar en la práctica profesional?
Los estudiantes aplican los aprendizajes en simulaciones, presupuestos y análisis de realidad...

Dimensión: Competencias profesionales

12. ¿Qué competencias profesionales desarrollan los estudiantes al trabajar con recursos digitales?
Desarrollan competencias en análisis financiero y reducción de análisis de presupuestos y resultados...

13. ¿Cómo estas competencias podrían impactar en su futuro laboral?
Estas competencias les brindan ventajas competitivas en el ambiente profesional...

😊 **Gracias por su colaboración.**

Sugerencias DOCENTE entrevistado:

.....

.....

.....

A.3. Grupo Focal con Estudiantes

GRUPO FOCAL CON ESTUDIANTES DE INGENIERÍA FINANCIERA

Objetivo: Profundizar en las percepciones de los estudiantes sobre el impacto de los recursos digitales en su aprendizaje y en el desarrollo de competencias profesionales.

Dimensión: Tipos de recursos digitales

1. ¿Qué recursos digitales han utilizado más en sus clases de Finanzas?
.....
.....
2. ¿Cuáles consideran que son más útiles para comprender los temas financieros?
.....
.....

Dimensión: Estrategias metodológicas

3. ¿Qué actividades recuerdan donde se usaron metodologías activas con TIC?
.....
.....
4. ¿Qué tan efectivas fueron estas dinámicas en su aprendizaje?
.....
.....

Dimensión: Pertinencia y viabilidad

5. ¿Los recursos digitales se ajustan a sus necesidades académicas?
.....
.....
6. ¿Tienen acceso suficiente a estos recursos dentro y fuera de la universidad?
.....
.....

Dimensión: Enseñanza

7. ¿Qué diferencias encuentran entre las clases con recursos digitales y las tradicionales?

-
-
8. ¿Qué opinan sobre la innovación pedagógica que aportan estos recursos?
-

Dimensión: Aprendizaje

9. ¿Los recursos digitales aumentan su motivación y participación en clase?
-

10. ¿Pueden aplicar de mejor manera lo aprendido en actividades prácticas?
-

Dimensión: Evaluación del proceso

11. ¿Consideran más efectivas las clases con TIC que las tradicionales? ¿Por qué?
-

12. ¿Los conocimientos adquiridos con estas metodologías son aplicables en la vida profesional?
-

Dimensión: Competencias profesionales

13. ¿Qué competencias profesionales sienten que desarrollan con los recursos digitales?
-
-

14. ¿Cómo creen que estas competencias les beneficiarán en su futuro laboral?
-
-

CARTA CONSENTIMIENTO A ESTUDIANTES

A.4. Tabla de Coeficiente de Competencias de los Expertos

TABLA DE COEFICIENTE DE COMPETENCIAS DE LOS/AS EXPERTOS (K)		
Nº DE EXPERTOS	COEFICIENTE DE COMPETENCIA (K)	INTERPRETACIÓN DE COEFICIENTE DE COMPETENCIA (K)
1	0,85	Alto
2	0,85	Alto
3	0,75	Medio
4	0,75	Medio
5	0,85	Alto
6	0,85	Alto
7	0,75	Medio
8	0,75	Medio
9	0,75	Medio
10	0,85	Alto
11	0,75	Medio
12	0,75	Medio
13	0,85	Alto
14	0,75	Medio
15	0,75	Medio
16	0,85	Alto
17	0,85	Alto
18	0,75	Medio
19	0,75	Medio
20	0,75	Medio
21	0,85	Alto

Objetivo de la Propuesta						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Objetivo General de la propuesta	14	5	2			21
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Objetivo General de la propuesta	14	19	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
Objetivo General de la propuesta	0,67	0,92	1			

Objetivos Específicos						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Integrar recursos digitales interactivos específicos para las tres asignaturas de Finanzas, ajustados a su naturaleza teórico-práctica.	10	8	3			
Promover metodologías activas que fomenten la participación, la investigación y la aplicación práctica del conocimiento financiero.	10	8	3			
Fortalecer el rol docente como mediador del aprendizaje mediante la incorporación de herramientas tecnológicas en su planificación pedagógica.	10	8	3			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Integrar recursos digitales interactivos específicos para las tres asignaturas de Finanzas, ajustados a su naturaleza teórico-práctica.	10	18	21			
Promover metodologías activas que fomenten la participación, la investigación y la aplicación práctica del conocimiento financiero.	10	18	21			
Fortalecer el rol docente como mediador del aprendizaje mediante la incorporación de herramientas tecnológicas en su planificación pedagógica.	10	18	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
Integrar recursos digitales interactivos específicos para las tres asignaturas de Finanzas, ajustados a su naturaleza teórico-práctica.	0,47	0,85	1			
Promover metodologías activas que fomenten la participación, la investigación y la aplicación práctica del conocimiento financiero.	0,47	0,85	1			
Fortalecer el rol docente como mediador del aprendizaje mediante la incorporación de herramientas tecnológicas en su planificación pedagógica.	0,47	0,85	1			

Justificación de la propuesta						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
La justificación explica la relevancia del uso de recursos digitales interactivos en la enseñanza de las finanzas. Expone cómo estos recursos fortalecen el aprendizaje activo y	12	7	3			
Refleja coherencia entre los fines pedagógicos y la innovación tecnológica, evidenciando beneficios académicos y sociales.	12	7	3			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
La justificación explica la relevancia del uso de recursos digitales interactivos en la enseñanza de las finanzas. Expone cómo estos recursos fortalecen el aprendizaje activo y mejoran la comprensión de los conceptos financieros.	12	18	21			
Refleja coherencia entre los fines pedagógicos y la innovación tecnológica, evidenciando beneficios académicos y sociales.	12	18	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
La justificación explica la relevancia del uso de recursos digitales interactivos en la enseñanza de las finanzas. Expone cómo estos recursos fortalecen el aprendizaje activo y mejoran la comprensión de los conceptos financieros.	0,55	0,88	1			
Refleja coherencia entre los fines pedagógicos y la innovación tecnológica, evidenciando beneficios académicos y sociales.	0,55	0,88	1			

Fundamentación de la propuesta						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
El aporte práctico permite a los docentes de la carrera de Ingeniería Financiera integrar herramientas digitales, que promueven la motivación, la participación y la autonomía. actualizadas para el desarrollo de las asignaturas Finanzas	14	6	2			
El aporte teórico consiste en ofrecer una base conceptual y metodológica sólida que sustenta la integración de las metodologías activas y recursos digitales dentro del proceso formativo universitario.	14	6	2			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
El aporte práctico permite a los docentes de la carrera de Ingeniería Financiera integrar herramientas digitales, que promueven la motivación, la participación y la autonomía. actualizadas para el desarrollo de las asignaturas Finanzas	14	19	21			
El aporte teórico consiste en ofrecer una base conceptual y metodológica sólida que sustenta la integración de las metodologías activas y recursos digitales dentro del proceso formativo universitario.	14	19	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
El aporte práctico permite a los docentes de la carrera de Ingeniería Financiera integrar herramientas digitales, que promueven la motivación, la participación y la autonomía. actualizadas para el desarrollo de las asignaturas Finanzas	0,75	0,9	1			
El aporte teórico consiste en ofrecer una base conceptual y metodológica sólida que sustenta la integración de las metodologías activas y recursos digitales dentro del proceso formativo universitario.	0,75	0,9	1			

Metodología de la propuesta						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
La metodología se basa en estrategias activas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), casos de estudio y simulaciones financieras. La secuencia metodológica busca desarrollar competencias tecnológicas y analíticas en los estudiantes de finanzas, alineando objetivos, actividades y resultados.	13	6	2			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
La metodología se basa en estrategias activas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), casos de estudio y simulaciones financieras. La secuencia metodológica busca desarrollar competencias tecnológicas y analíticas en los estudiantes de finanzas, alineando objetivos, actividades y resultados.	13	19	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
La metodología se basa en estrategias activas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), casos de estudio y simulaciones financieras. La secuencia metodológica busca desarrollar competencias tecnológicas y analíticas en los estudiantes de finanzas, alineando objetivos, actividades y resultados.	0,67	0,95	1			

Contenido de la propuesta						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Los recursos digitales interactivos como metodología activa responden a las necesidades formativas detectadas en el diagnóstico docente.	11	8	2			
El contenido aborda de forma equilibrada los aspectos teóricos, prácticos y tecnológicos de la innovación pedagógica.	8	12	1			
El contenido propuesto tiene pertinencia y aplicabilidad en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas.	12	8	1			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Los recursos digitales interactivos como metodología activa responden a las necesidades formativas detectadas en el diagnóstico docente.	11	19	21			
El contenido aborda de forma equilibrada los aspectos teóricos, prácticos y tecnológicos de la innovación pedagógica.	8	20	21			
El contenido propuesto tiene pertinencia y aplicabilidad en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas.	12	20	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
Los recursos digitales interactivos como metodología activa responden a las necesidades formativas detectadas en el diagnóstico docente.	0,6	0,87	1			
El contenido aborda de forma equilibrada los aspectos teóricos, prácticos y tecnológicos de la innovación pedagógica.	0,55	0,95	1			
El contenido propuesto tiene pertinencia y aplicabilidad en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas.	0,67	0,95	1			

Métodos, Técnicas e instrumentos de evaluación						
Tabla de Frecuencias en las Categorías						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	TOTAL
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Los métodos seleccionados son coherentes con los objetivos y competencias que se buscan desarrollar.	12	7	1			
Las técnicas aplicadas aseguraron un proceso sistemático, colaborativo y riguroso, que integró la experiencia profesional y académica en la valoración de la propuesta.	9	10	1			
Los instrumentos empleados son pertinentes para evaluar competencias docentes y resultados de aprendizaje.	12	7	1			
Tabla de Frecuencias Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4	C5	
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado	No Adecuado	
Los métodos seleccionados son coherentes con los objetivos y competencias que se buscan desarrollar.	12	19	21			
Las técnicas aplicadas aseguraron un proceso sistemático, colaborativo y riguroso, que integró la experiencia profesional y académica en la valoración de la propuesta.	9	19	21			
Los instrumentos empleados son pertinentes para evaluar competencias docentes y resultados de aprendizaje.	12	19	21			
Tabla de Frecuencias Relativas Acumuladas						
INDICADORES A EVALUAR	C1	C2	C3	C4		
	Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Poco Adecuado		
Los métodos seleccionados son coherentes con los objetivos y competencias que se buscan desarrollar.	0,67	0,9	1			
Las técnicas aplicadas aseguraron un proceso sistemático, colaborativo y riguroso, que integró la experiencia profesional y académica en la valoración de la propuesta.	0,6	0,95	1			
Los instrumentos empleados son pertinentes para evaluar competencias docentes y resultados de aprendizaje.	0,67	0,9	1			

B. Fotografías de los instrumentos aplicado

B.1. Fotografía de los docentes entrevistados

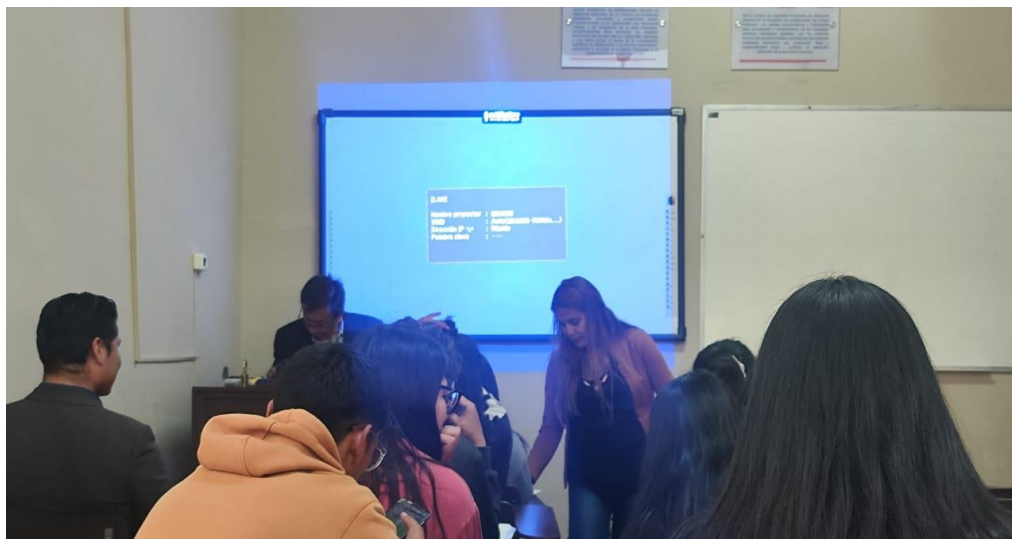


Figura B.1. Docentes Entrevistados

B.2. Fotografía de los Estudiantes Encuestados



Figura B.2. Estudiantes Encuestados

B.3. Fotografía Grupo Focal con Estudiantes



Figura B.3. Grupo Focal Con Estudiantes

C. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ESTUDIANTES (GRUPO FOCAL)

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN GRUPO FOCAL
Dirigido a estudiantes de la Carrera de Ingeniería Financiera
Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca

Título de la investigación:
Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

Investigadora responsable:
Ana Isabel Villarroel

Descripción del estudio

El presente estudio buscó diagnosticar las metodologías de enseñanza utilizadas en las asignaturas de Finanzas e identificar la pertinencia y efectividad de los recursos digitales interactivos como metodologías activas.

El **grupo focal** aplicado a estudiantes permitió observar comportamientos, interacciones, opiniones y niveles de motivación asociados al uso de recursos digitales, así como la manera en que estos aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Confidencialidad

La información proporcionada será manejada de forma estrictamente confidencial. Los datos serán analizados en conjunto y presentados sin nombres ni información que permita identificar a ningún participante.

Participación voluntaria

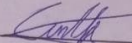
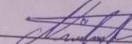
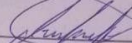

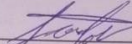
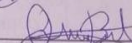
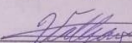
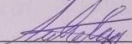
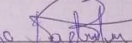
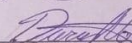
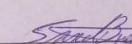


La participación es totalmente voluntaria. Las personas participantes pueden retirarse en cualquier momento sin penalización alguna.

Declaración de consentimiento

Declaro que he leído y comprendido la información expuesta. Acepto participar de manera voluntaria en el grupo focal realizado en el marco de esta investigación.

LISTA DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES (Grupo Focal – 15 participantes)

Nº	Nombre del estudiante	Firma	Fecha
1	Muñoz Arancibia	<i>[Firma]</i>	___/___/2025
2	Vasquez Espinoza Salome	<i>[Firma]</i>	___/___/2025

Nº	Nombre del estudiante	Firma	Fecha
3	Portillo Flores Cinthya		___/___/2025
4	Torres Ruya Yanalkhan		___/___/2025
5	Pamio Tito Marcela Nicol		___/___/2025
6	ROSA TARA JAROL		___/___/2025
7	Manzaneda Vasquez Jorge		___/___/2025
8	Quispe Barrera Eva		___/___/2025
9	Vallejos Ventura Juan		___/___/2025
10	Benavente Olgun Shirley		___/___/2025
11	Batallanca Parodez Rodrigo		___/___/2025
12	Chavez Duran Noemi		___/___/2025
13	Saavedra Alonzo Helen		___/___/2025
14	Vediz Alvarez Ariel		___/___/2025
15	Alata Mamani Feliciano		___/___/2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES (ENTREVISTA SEMIESTRUCTURA)

Título del Proyecto de Investigación: *Recursos Digitales Interactivos como Metodologías Activas en la Enseñanza de las Asignaturas de Finanzas en la Carrera Ingeniería Financiera de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.*

Investigador/a responsable: Ana Isabel Villarroel

Descripción del estudio

Este estudio se orientó a analizar el uso, la pertinencia y la efectividad de los **recursos digitales interactivos** como **metodologías activas** en la enseñanza de las asignaturas de Finanzas en la Carrera de Ingeniería Financiera. Para ello se aplicaron diversas técnicas de investigación bajo un enfoque mixto, incluyendo encuestas y entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes, estudiantes y expertos.

La entrevista semiestructurada aplicada a los docentes permitió profundizar en sus experiencias, percepciones, dificultades y expectativas respecto a la integración de recursos digitales interactivos y metodologías activas en su práctica pedagógica.

Confidencialidad

Toda la información brindada será tratada de manera confidencial, utilizada exclusivamente con fines académicos y presentada de manera anónima en el informe de tesis. Ningún dato permitirá identificar a los participantes individualmente.

Participación voluntaria

La participación es completamente voluntaria. Los participantes pueden retirarse en cualquier momento o abstenerse de responder cualquier pregunta sin sufrir ningún tipo de consecuencia.

Declaración de consentimiento

Declaro que he leído y comprendido la información presentada. Acepto participar voluntariamente en esta entrevista semiestructurada como parte de la investigación mencionada.

He tenido la oportunidad de hacer preguntas sobre el estudio y he recibido respuestas claras y satisfactorias a todas mis dudas por parte de Ana Isabel Villarroel.

Entiendo que la información que proporcione será tratada de manera confidencial. Mis datos personales serán protegidos conforme a la normativa vigente sobre protección de datos y, en la fase de publicación de resultados, mi identidad se mantendrá anónima.

Otorgo libremente mi conformidad y consiento participar en el proyecto de investigación mencionado, para cubrir los objetivos especificados.

Para constancia de todo lo anterior, firmo a continuación:

LISTA DE DOCENTES PARTICIPANTES

Nº	Nombre del docente	Firma
1	Fernando Guterro Caldar	
2	Harold Herrera Bolderos	
3	Jhonny Mann Penabazda	
4	Isleada Amencia España	
5	Jose Mauricio Salazar	
6	Jose Ramiro Villegas	
7	Claudia Guzman Vasquez	