



Aprendizaje Disruptivo, Estrategias de innovación educativa para estudiantes de contaduría pública de la Fundación Universitaria Del Área Andina Sede Bogotá.

*Ginna Paola Diaz Espitia. Contador Público, Especialista en Gerencia tributaria. Especialista en pedagogía para la docencia universitaria. Magíster en innovación. Docente investigador, Fundación Universitaria del Área Andina – gidiaz7@areandina.edu.co

** Gina Liliana Torres Guerra. Contador Público, Especialista en Gerencia y Administración Tributaria. Magíster en innovación. Docente investigador, Fundación Universitaria del Área Andina - gtorres18@areandina.edu.co.

*** Jhon Wilson Castro Gaitán. Contador Público. Especialista en gerencia de proyectos . Candidato a Magíster en normas internacionales de auditoría. Docente investigador, Fundación Universitaria del Área Andina - jcastro145@areandina.edu.co

Temática

Políticas de la educación en la evaluación

RESUMEN

Este documento se enfoca en relatar, como ha sido el proceso de la construcción estrategias de innovación educativa que conlleven al aprendizaje disruptivo a los estudiantes de Contaduría pública de la Fundación Universitaria del Área Andina sede Bogotá. Lo anterior generará un alto impacto entre la calidad de profesionales egresados y en su desempeño laboral, ya que al tener un aprendizaje experiencial y significativo, desencadena calidad en sus consultorías. Como docentes del programa de Contaduría pública, se ha evidenciado la necesidad de transmitir el conocimiento a los estudiantes por medio de alternativas innovadoras, que conlleven al estudiante a ser profesionales idóneos, que puedan identificar las variables de la cambiante normatividad contable y fiscal que se presenta en el país y que conlleva a desconocimiento o errónea interpretación de la legislación. El principal resultado esperado es un modelo de estrategias de innovación educativa, que suplan las necesidades de aprendizaje disruptivo para los estudiantes de contaduría pública.



Palabras claves: Estrategias, estudiantes, innovación educativa, aprendizaje disruptivo, contaduría pública.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día en las IES, se presentan muchas dificultades a nivel interno para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, más con temas tan relevantes como liquidación de impuestos, aplicación de NIIF o elaboración de papeles de trabajo en la auditoría, que se basan en normas y leyes altamente técnicas y de poco acceso pedagógico para los estudiantes, debido a su cambio constante por la expedición de normas en periodos muy cortos. Otra problemática que se presenta es que las empresas requieren profesionales en contaduría pública innovadores que aporten más allá de un estado financiero, y que se involucren en el proceso del producto o servicio.

La Asociación Nacional de Instituciones Financieras, ANIF, centra su discurso, argumentando que debido a la situación que se presenta en Colombia, el gobierno se ve obligado a estar cambiando constantemente la normatividad por dos razones básicamente, la primera es estar en armonía con las normas internacionales para la contabilidad y la otra es para suplir las necesidades económicas del país, realizando cambios en la estructura tributaria. Al día de hoy, desde el año 2004 ya hemos tenido 6 reformas tributarias más de las que nos menciona en su documento ANIF, lo que genera un gran conocimiento disponible de gran amplitud, pero nada didáctica para el aprendizaje de los estudiantes y profesionales de contaduría pública.

Pensando en las nuevas tendencias en la educación exigen la articulación de múltiples herramientas a nivel lúdico, didáctico y pedagógica que permitan la exploración del entorno y la apropiación del conocimiento de los estudiantes del programa de Contaduría Pública de la Fundación Universitaria del Área Andina sede Bogotá, además de apoyar la interacción de la teoría contable y la práctica teniendo en cuenta la argumentación de Lara: “no podría ser un buen profesional si no tiene un claro dominio de la disciplina, y de otro lado, tampoco sería un buen profesional aquel teórico que desconoce las prácticas de la misma” (Lara, 2002, pág. 88)



Tan solo el 13% de los empleados a escala mundial están comprometidos, involucrados y entusiasmados con su trabajo, según un informe realizado por Gallup. Esto pone de manifiesto que el 87% restante no están comprometidos, les es indiferente o, peor aún, se sienten desenganchados y potencialmente hostiles en sus empresas. (Vera Hervas, 2015, pág. 1)

Desde nuestra experiencia como docentes, hemos evidenciado la problemática constante en las clases, debido a la falta de conexión entre el conocimiento y su debida apropiación por parte del estudiante. También, se pronuncia constantemente con gran preocupación, en el ejercicio ya profesional del contador, la falta de comprensión de la normatividad vigente y por ende su débil aplicación en las transacciones diarias de las empresas, originando sanciones para los entes económicos y para los profesionales de la Contaduría Pública.

Dado lo anterior, en la presente investigación se pretende resolver la siguiente pregunta problema: ¿Cómo suplir la necesidad de aprendizaje disruptivo, para los estudiantes del programa de contaduría pública de la Fundación Universitaria del Área Andina sede Bogotá?

JUSTIFICACIÓN

Crear estrategias de innovación educativa que conlleven a un aprendizaje disruptivo en los estudiantes de Contaduría Pública de la Fundación Universitaria del Área Andina, en la sede de la ciudad de Bogotá, generará un alto impacto entre la calidad de profesionales egresados y en su desempeño laboral, ya que al tener un aprendizaje experiencial y significativo, desencadena calidad en sus consultorías.

La necesidad latente que tienen las IES en general, para generar un aprendizaje disruptivo entre sus estudiantes, se puede concluir con la introducción de la innovación educativa, que se desprende de la innovación de servicio, pues la educación es un servicio que se brinda a aquellas personas que requieren un grado específico de cualificación profesional para poder desempeñarse dentro de un área particular y que requieren la apropiación del conocimiento de una manera diferente que llene todos los aspectos metodológicos de su carrera profesional.

Dentro del ejercicio como docentes, se ha podido observar la necesidad de incluir el aprendizaje disruptivo de la mano de la Innovación educativa, cualificando los programas académicos y construyendo estrategias con herramientas como la gamificación y apoyados en metodologías



como el design thinking, la Innovación abierta, lean Startup, Action learnig o user Reseach, entre otros, y por qué no, en temas retadores como la contabilidad y los impuestos. Lo cual se ha evidenciado a través del resultado docente el impacto y la aceptación de los estudiantes, además de que, a través de evaluaciones descripticas, se evidencia la diferencia del aprendizaje a los estudiantes que se les aplica esta metodología y a los que no se les aplica.

Así las cosas, como docentes en nuestra contante búsqueda en la construcción de conocimientos, pretendemos innovar en prácticas de aprendizaje disruptivo que se puedan exteriorizar a otros temas y poblaciones, generando siempre conocimiento experiencial y así generar en el individuo una aceptación y entendimiento total de la temática abordada.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A partir de la revisión sistemática de la literatura se han identificado 5 grandes posturas que detallamos a continuación:

Cuadro nº1: posturas sobre la innovación educativa y aprendizaje disruptivo

Autor	Postura
Herrera Linares, 2016	La primer postura, nos lleva a concluir que la educación superior cada día afronta retos nuevos los cuales el mundo de hoy exige, por un desarrollo dinámico en un mundo globalizado, una educación enfocada a que el docente enseña y el estudiante aprende de él están en un proceso de desaparición, por lo anterior, se deben adoptar y diseñar nuevas metodologías para la enseñanza, las cuales deben contar con el trabajo colaborativo de los docentes enfocado a la innovación educativa y que el estudiante logre construir conocimiento en el aula de clase.
Rivera, 2019	La segunda postura, relacionamos e identificamos que para lograr un cambio en el aprendizaje de los estudiantes de contaduría pública de la Fundación Universitaria del área andina, se propone adoptar nuevas metodologías innovadoras y disruptivas con un concepto moderno y encaminado al aprendizaje con propósito. Estos modelos son enfocados a cambios estructurales y pedagogías transformadoras, para que los estudiantes tengan unas experiencias significativas que trasciendan en su conocimiento. Para lograr este cambio disruptivo es importante la participación activa de los docentes, los cuales deben proponer el empoderamiento de los estudiantes con los temas impartidos, esto se puede acompañar de la didáctica en la creación de herramientas para la ayuda de proceso la enseñanza aprendizaje.
Surco, 2018	En la tercera postura nos encaminan a determinar que el propósito de un trabajo colaborativo en las instituciones de educación superior, es necesario el análisis y seguimiento de la innovación y la adopción de las nuevas prácticas en las instituciones y sus docentes, es evidente que las instituciones son tradicionales en los modelos de aprendizaje, pero que ahora muchas de ellas están cambiando el paradigma de la educación tradicional y están innovando.
Noticias financieras, 2014	En la cuarta postura , encontramos que tradicionalmente, el papel del contador ha estado asociado a la imagen del profesional que lleva las cuentas y guarda los libros con información financiera de las empresas, ahora por la globalización, está cambiando la contabilidad en la actualidad, posicionando a



	los profesionales como parte esencial de las organizaciones, es por esto, que cada día el cambio de educación debe ser transformadora y encaminada a brindar las herramientas para la transformación del aprendizaje.
Marcel y Vaillant, 2018	En la quinta postura nos dan a concluir que en América Latina se ha invertido miles de millones de dólares en la innovación educativa, esto permite que se las instituciones educativas, tengan nuevos retos para que los estudiantes y así lograr que ellos desarrollen habilidades más allá de los campos disciplinarios; también se debe pensar en un espacio de aprendizaje activo y así mejorar las experiencias en el aprendizaje. Todos los cambios emergen entre los roles docente estudiante con el objetivo de que el estudiante pueda tener herramientas para una vida profesional con propósito.

Fuente: elaboración propia

Las posturas adoptadas entre innovación educativa y aprendizaje disruptivo, se abarca desde la perspectiva necesaria orientada a los nuevos retos de la educación superior, centrada específicamente en temas contables, entiendo su complejidad y rigurosidad de la información. Teniendo en cuenta lo anterior, las posturas descritas en el cuadro No. 1 se integran de manera que nos permitan generar un análisis detallado de cada una de las variables, en temas como: retos en la educación, trabajo colaborativo, aprendizaje propositivo, los cuales permiten tener una base teórica para sustentable para nuevas metodologías en innovación educativa.

INNOVACIÓN EDUCATIVA

Una de las entidades que más ha investigado y que es líder en procesos de innovación educativa, es el tecnológico de Monterrey, quienes construyeron su propio “Observatorio de Innovación Educativa”, donde exponen los resultados de las investigaciones asociadas al tema. Dado lo anterior lo tomamos como modelo para construir nuestro marco teórico. A continuación se enseña la definición que tiene sobre innovación educativa:

“ Contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Observatorio de innovación educativa Tecnológico de Monterrey, 2017, pág. 5)

Para el Tecnológico de Monterrey, existen diferentes tipos de innovación educativa, como lo son la innovación disruptiva: “ propuesta que tiene el potencial de impactar a todo el contexto educativo”. (Observatorio de innovación educativa Tecnológico de Monterrey, 2017, pág. 5).

También se encuentran definiciones de innovación revolucionaria, innovación incremental y mejora continua, los cuales conllevan a determinar que la innovación educativa, está orientada hacia un cambio en toda la estructura y manera de enseñar, aplicando procesos nuevos que permitan generar un aprendizaje nuevo en el estudiante.



De la misma manera “los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), son el corazón de la Agenda 2030 y muestran una mirada integral, indivisible y una colaboración internacional renovada. En conjunto, construyen una visión del futuro que queremos.” (CEPAL, 2019, pág. 1)

Las organizaciones en el mundo, trabajan hacia el desarrollo y la consecución de los 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS), orientando sus procesos y productos para la consecución de los objetivos que les aplique como es el caso del ODS 4 “Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos” y uno de los mensajes claves que trae este objetivo es: “La figura de los docentes y el enfoque que estos adoptan en la enseñanza es central para determinar la experiencia educativa.” (CEPAL, 2019, pág. 4). En este contexto está encaminada la investigación actual, ya que es fundamental la innovación educativa para garantizar una educación de calidad.

Otro de los ODS es el #9: “Desarrollar infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación” En este objetivo, de evidencia uno de los mensajes claves como es: “La región debe acelerar el desarrollo de su sector de manufactura y aumentar la inversión en investigación científica e innovación para poder cumplir con el ODS 9 en el año 2030.” (CEPAL, 2019, pág. 9)

En el ODS 9, se puede comprender la necesidad que tienen las empresas en procesos de innovación, lo cual se de aprender desde el proceso de formación y que mejor que enseñar aplicando nuevas metodologías de innovación, adaptándolas al ámbito educativo.

APRENDIZAJE

Dentro de las definiciones de aprendizaje sobresale: “Basado en la psicología constructivista en la que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. La estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, éstos a su vez modifican y reestructuran aquéllos.” (Observatorio de innovación educativa Tecnológico de Monterrey, 2017, pág. 5).

Atendiendo la anterior definición sobre aprendizaje, se puede concluir que es el proceso en el momento en que un individuo adquiere información nueva. Es en el anterior foco que se quiere



fijar esta investigación pues no sirve aprender cosas nuevas si no determinan un significado con algún referente.

De la anterior definición se desprenden tipos de aprendizaje como: auténtico, aprendizaje basado en investigación, basado en proyectos, basado en retos, colaborativo, en línea, flexible, híbrido, invertido, justo a tiempo, vivencial y aprendizaje servicio.

Ahora bien, dentro del aprendizaje es pertinente definiciones como aprendizaje significativo, el cual, es al queremos impactar, esos aprendizajes que sean perpetuos en los estudiantes de contaduría pública y que permita que el material orientado a este aprendizaje significativo sea potencialmente significativo por medio de una relación no arbitraria si no, al contrario, sustancial (Ausubel).

METODOLOGÍAS ADAPTABLES A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

Dentro de las metodologías que se pueden adaptar hacia la innovación educativa encontramos:

Cuadro nº2: metodologías adaptables a la innovación educativa

Design thinking:	“Es un pensamiento de diseño para analizar algo, como metodología es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios” (Design, 2016, pág. 3)
Gamificación:	“Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad. (Zapata, 2019, pág. 4)
Innovación abierta:	“Propone descubrir nuevas maneras de innovación, defiende que el dinamismo de los profesionales y la exigencia de una rápida puesta en el mercado de los productos constituyen razones de peso para adquirir una nueva perspectiva de la innovación que supere a la tradicional. (Chesbrough, 2003, pág. 1)
Tecnologías emergentes:	“Están diseñadas soluciones innovadoras que soporten servicios orientados a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible” (MinTic, 2019, pág. 1)
Visual thinking:	“ Es una metodología que pertenece a la familia del thinking, y se define como una técnica metodológica que sirve para organizar y representar pensamientos por medio de dibujos.” (Mosquera, 2018, pág. 4)
Storytelling:	“ Generar imágenes que conectan con las emociones, Storytelling es el arte de contar una historia. La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato.” (García, 2020, pág. 6)



Realidad virtual:	“Sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores (FIB, 2018, pág. 2)
Laboratorios de innovación:	“Un laboratorio de innovación buscan diversificar sus emprendimientos de investigación impulsados por la innovación, así como para encontrar nuevas formas de aliviar problemas difíciles de resolver (UNICEF, 2012, pág. 1)

Fuente: elaboración propia

OBJETIVOS

Construir estrategias de innovación educativa que lleven al aprendizaje disruptivo de los estudiantes del programa de contaduría pública de la Fundación Universitaria del Área Andina sede Bogotá.

Para lograr el anterior objetivos general, se cuentan con los siguientes objetivos específicos: Elaborar un estado del arte sobre el uso de la innovación educativa y el aprendizaje disruptivo, identificar las necesidades de estrategias de innovación educativa requerida por los estudiantes y sugerir las estrategias de innovación educativa que lleven al aprendizaje disruptivo de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Para la recolección de los resultados de la presente investigación, se ha utilizado un enfoque cualitativo y un tipo de investigación mixta, apoyados en una investigación documental y de campo. El alcance se rigió por un estudio descriptivo donde se analizó el efecto de la aplicación de las estrategias de Innovación Educativa de manera experimental de un grupo de estudiantes de 275 estudiantes de contaduría pública del Área Andina.

Se inició por la elaboración de un estado del arte sobre el uso de la innovación educativa y el aprendizaje disruptivo, basados en la consulta de fuentes secundarias que potencializaron el tema a investigar. La revisión de la literatura que se realizó, afirmó la hipótesis sobre la necesidad de crear estrategias de innovación educativa para las ciencias contables, que seguramente permitirán un aprendizaje disruptivo en su formación, generando profesionales de calidad y que generen valor agregado en las organizaciones.

Luego se procedió a identificar las necesidades de estrategias de innovación educativa



requerida por los estudiantes, por medio de observación directa aplicada durante sesiones de trabajo con los estudiantes de la muestra.

Por último, se sugieren estrategias de innovación educativa, que conllevan al aprendizaje disruptivo en las ciencias contables, obteniendo una aceptación general, entre los estudiantes del programa de contaduría pública de la Fundación Universitaria del Área Andina.

Se ha participado tres veces consecutivas, en las convocatorias de proyectos de desarrollo tecnológico e innovación de la Fundación Universitaria del Área Andina, donde se ha contado con el apoyo total de la IES, en temas económicos y de actividades que lleven al aprendizaje disruptivo y generando así innovación educativa en las aulas del programa de contaduría pública.

En la primer fase del proyecto, se utilizó la metodología del design thinking, permitiéndonos identificar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y así ideando y prototipando las estrategias de innovación educativas que se van a aplicar.

Para esta primer fase, se dio un enfoque hacia la gamificación, adquiriendo por medio de la IES, herramientas como Legos, Cubos de Storytelling, Juegos de mesa como Monopolio electrónico y Catan, set de pelotas de colores, materiales como plastilina, marcadores, post it de colores, los cuales nos han permitido llegar a los estudiantes de una manera divertida involucrando en las clases, procesos amigables y generando un aprendizaje disruptivo hacia la normatividad contable y tributaria.

Los estudiantes, han sido demasiado receptivos al participar abiertamente en estas estrategias, logrando un aprendizaje significativo, trabajando inteligencias múltiples, manejando su inteligencia emocional y sus habilidades blandas, pero algo aún más valioso, logrando excelentes resultados en sus evaluaciones individuales y grupales.

En la segunda fase de participación en los proyectos de innovación, se dio también una atención al docente de contaduría pública, ya que es fundamental que se entienda claramente que primero se debe capacitar al profesor en la didáctica y en las estrategias de innovación para que así mismo se pueda realizar una transferencia de experiencias hacia el estudiante y así poder obtener el resultado esperado.



Se encontró en esta fase, el interés común de los docentes de contaduría pública, para poder intervenir y aplicar estas estrategias, colocándose en el papel de los estudiantes y jugando con las diferentes herramientas que se tienen, aprovechando al máximo la lúdica en clase y generando nuevas ideas de implementación de cada uno de los elementos que esta etapa incluyó como los son crucigramas, trivia colombiana, bota rebota, pictionary, sabelotodo, entre otros materiales con que cuenta el programa.

Así mismo se generó un taller de improvisación teatral con los docentes, donde se trabajó la parte de comunicación verbal y no verbal, expresión y conocimiento del equipo de trabajo, teniendo como resultado una excelente participación, disposición total y sobre todo el ánimo de transferir a los estudiantes todas las herramientas adquiridas para poder tener un mejor desenvolvimiento en el aula y en el sector real.

Ya en la tercera fase del proyecto, se cuenta con la posibilidad de generar un juego de manera electrónica que permita atender las diferentes campos de la contabilidad para contadores y no contadores, siendo una rama muy importante e indispensable para todos las personas naturales y jurídicas.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La revisión de la literatura que hasta el momento se ha realizado, afirma nuestra hipótesis sobre la necesidad de crear estrategias de innovación educativa para los estudiantes de contaduría pública, que seguramente permitirán un aprendizaje disruptivo en su formación, generando profesionales de calidad y que generen valor agregado en las organizaciones.

El juego, siempre ha sido una necesidad del ser humano desde el momento en que nacemos ya que está comprobado que el cerebro aprende y capta mejor las cosas cuando se incentiva de manera creativa y sobre todo divertida.

Desde la óptica anterior se pretende aprovechar las bondades de la tecnología, ya que los estudiantes manejan estas herramientas como primer insumo de conocimiento y se debe fortalecer en ellos, esas habilidades sin olvidar que estamos en una migración continua de las



revoluciones industriales que generan más procesos automáticos pero que sin duda deben contar con el acompañamiento de profesionales idóneos en la técnica.

Los estudiantes deben manejar las habilidades de la Data, tecnología, que propongan migraciones hacia la era en la que se encuentre la organización donde se encuentren prestando sus servicios profesionales.

A través de estrategias diferenciales en la enseñanza de temas contables, identificamos que los estudiantes a los cuales se les implementa gamificación en el aprendizaje, hay mayor aprobación en los que se gamifican que en los que se les realiza la clase magistral.

Es importante para lograr estructurar el aprendizaje, realizado a través de estrategias que permitan cumplir el objetivo del aprendizaje disruptivo, e innovación en el aula de clase.

Referencias

- CEPAL. (2019). *Objetivos de desarrollo disponibles*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/objetivos-desarrollo-sostenible-ods>
- Chesbrough, H. (2003). *Innovación Abierta*. Barcelona: Plataforma Editorial.
- Design, T. (2016). *Design Thinking en español*. Obtenido de Design Thinking en español: <http://www.designthinking.es/home/index.php>
- Farnos, J. (2017). *El aprendizaje abierto, ¿cambia solo el “modelo”, o crea otra educación?* Obtenido de <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2013/03/25/el-aprendizaje-abierto-cambia-solo-el-modelo-o-crea-otra-educacion/>
- FIB. (2018). *FACULTAD DE INFORMATICA DE BARCELONA*. Obtenido de FACULTAD DE INFORMATICA DE BARCELONA : <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/>
- Fortalecimiento del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia. (2009). Bogotá, Colombia: Diario Oficial No. 47.241 de 23 de enero de 2009.
- García, L. (2020). *DICCIONARIO DE MARKETING DIGITAL*. Obtenido de DICCIONARIO DE MARKETING DIGITAL: <https://www.40defiebre.com/>
- Herrera Linares, H. (2016). *Competencias socioemocionales de los docentes y el aprendizaje cooperativo de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Empresariales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann Tacna*. Obtenido de <http://tesis.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/1066?show=full>
- Lara, J. (2002). *Verdad, Responsabilidad social y Ética en Contabilidad*. Obtenido de Tomado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/13078/RomeroSantamariaOscarHernando2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marcelo, C., & Vaillant, D. (2018). *Hacia una formación disruptiva de docentes: 10 claves para el cambio*. Obtenido de ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecafuaasp/detail.action?docID=5513587>.
- MinTic. (2019). *CENTRO DE INNOVACIÓN PÚBLICA DIGITAL*. Obtenido de CENTRO DE INNOVACIÓN PÚBLICA DIGITAL: <https://centrodeinnovacion.mintic.gov.co/es>
- Mosquera, I. (2018). Visual Thinking: dibujando el aprendizaje. *UNIR Revista*, 1.
- Noticias financieras. (2014). *La educación de negocios enfrenta un futuro desafiante y disruptivo, según una investigación mundial*: [source: NoticiasFinancieras]. Obtenido de Obtenido de:



- <http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search-proquest-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1628244424?accountid=50441>
- Rivera, J. L. (2019). Obtenido de Educación disruptiva, trasposición didáctica y competencias docentes de los profesores ordinarios en las facultades de Ciencias Económicas y de la Gestión de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos– 2017–II: https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10448/Rivera_mj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Surco, D. V. (2018). *Gestión académico y desempeño docente según la percepción de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas y Contables de la Universidad Privada Telesup – 2016*. Obtenido de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/8600/Surco_sd.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Observatorio de innovación educativa Tecnológico de Monterrey. (2017). *¿Qué es innovación educativa?* Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa>
- UNICEF. (Octubre de 2012). Laboratorios de innovación: Una guía práctica. Bogotá.
- Vera Hervas, L. (2015). Gamificación como fórmula para acabar con la desmotivación. *Cinco Dias*. Obtenido de Retrieved from <http://proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/login?url=https://search-proquest-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1681379928?accountid=50441>
- Zapata, M. (Marzo de 2019). ESTRATEGIAS METOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL. *ESTRATEGIAS METOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL*. Guayaquil.