

Gamificación como estrategia de la educación tributaria para niños en el portal de la Subsecretaría de Estado de Tributación (SET) al 2022

Gamification as a tax education strategy for children in the portal of the Tax Undersecretary of State (set) by 2022

Gami ikasion esrategia rupive oipurúva edukasion trivutaria mitânguèrape guarâ pe portal Subsekretaria ha Estado Trivutasion (SET) ary 2022- pe

Eliana Cristina Riveros Castiñeira* <https://orcid.org/0009-0001-3260-8841>

Instituto Superior de Formación Tributaria, Comercial y Administrativa (FOTRIEM). Asunción, Paraguay

Como citar:

Riveros Castiñeira, E. C. (2022). Gamificación como estrategia de la Educación Tributaria para niños en el portal de la Subsecretaría de Estado de Tributación (SET) al 2022. *Revista de ciencias empresariales, tributarias, comerciales y administrativa*, 1(2), 115-140. <https://doi.org/10.58287/rcfotriem-1-2-2022-18>

Resumen

La estrategia de aprendizaje radica, no solo en el de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos a construir su conocimiento y elaborar su propio sentido, donde el docente pueda conducir al estudiante de manera progresiva hacia niveles superiores de independencia y capacidad para aprender. Por lo tanto, considerando lo antes planteado surge la necesidad de presentar un programa de educación tributaria enfocado en módulos de juegos didácticos, implementados para el portal de la SET y así, la administración tributaria de esta manera pueda brindar a la sociedad información acerca de impuestos de una forma distinta, en donde se establece que dichos tributos se realizan para satisfacer las necesidades de los bienes y servicios necesarios para la sociedad en general. El enfoque del trabajo fue cualitativo porque se puede hacer una praxis cuya meta sea la transformación de la existencia y no solo el cambio educativo, ya que, permitirá mejorar las experiencias en lo referido al aprendizaje y cambio de percepción reflejado en los valores fiscales que se desarrollan en la primera etapa de la infancia. La autora concluye en el tercer objetivo que consiste en el diseño del módulo de juegos didácticos de educación tributaria, debido que actualmente el portal de la SET no está implementado secciones de educación tributaria basados en actividades lúdicas, por lo tanto, se considera una herramienta que garantiza la sapiencia y a su vez está enmarcada bajo gobierno electrónico. La idea principal es que se realicen un conjunto de juegos clasificados dependiendo de la edad del niño y el adolescente que le permita estar acorde a sus niveles cognoscitivos, en algunos casos inclusive videojuegos con un desarrollo avanzado que les permita superar niveles en el juego, hasta se puede plantear un metaverso donde los ciudadanos que participan en este puedan percibir las diferentes realidades que se generan de las acciones reales.

Palabras clave: Gamificación, lúdico, educación tributaria, juegos didácticos, administración tributaria.

Abstract

The learning strategy lies not only in facts or concepts, but also in the creation of an environment that encourages students to build their knowledge and elaborate their own meaning, where the teacher can lead the student progressively towards higher levels. independence and ability to learn. Therefore, considering the aforementioned, the need arises to present a tax education program focused on didactic game modules, implemented for the SET portal, and thus the tax administration in this way can provide society with information about taxes. in a different way, where it is established that said taxes are made to satisfy the needs of the goods and services necessary for society in general. The focus of the work was qualitative because a praxis can be carried out whose goal is the transformation of existence and not only educational change, since it will allow improving experiences in terms of learning and change of perception reflected in the fiscal values that are develop in early childhood. The author concludes with the third objective, which consists of the design of the tax education didactic games module, due to the fact that currently the SET portal has not implemented tax education sections based on playful activities, therefore, it is considered a tool that guarantees wisdom and in turn is framed under electronic government. The main idea is that a set of classified games be made depending on the age of the child and adolescent that allows them to be in accordance with their cognitive levels, in

Autor correspondiente: eliricas@gmail.com

Recibido: 17/08/2022 *Aceptado:* 21/10/2022



Este es un artículo publicado en acceso abierto bajo una Licencia Creative Commons

some cases including video games with an advanced development that allows them to overcome levels in the game, It is even possible to propose a metaverse where the citizens who participate in it can perceive the different realities that are generated from real actions.

Keywords: Gamification, playful, tax education, educational games, tax administration.

Ñemombyky

Pe estrategia aprendisaje rupive ojehecha , Ndahaéi pe mba'e terâ Konsepto, sino pe ojejapohápe peteî tenda omokyre`yva temimbo`ekuérape ikatuhaguicha omopy`enda kuuaita pe konosimiento rupive ha aveio ojapo haguâ ikuaapy oikuaa pyahúva, ikatu haguâ pe mbo`ehára ojapo ha ohechauka pe temimbo`épe mba`ekuaaita mbeguemi ohupy haguâ umi niveles ijyvatevéva ha avei ohupyty haguâ pe kapasidad oikuuave haguâ. Upeváva`erâ oje`e ojejapo haguâ peteî programa oguerékóva edukasion trivutaria py`ae oî rupi pe tekotêve ha upevápe oíva`erâ umi ñembosarai didaktiko, oñemoíva`erâ pe portal orekóva SET ha péicha pe administrasion trivutaria ikatuhaguicha ome`ê opavave ñande retâguápe pe marandu oñe`êva mba`eichagua impuestokuéra oî ñande retâme ha mba`eichaguapa hina umíva, ha upépe omohenda umi trivuto ojejapóva ikatuhaguicha oñeme`ê ha ohupyty umi tekotevê opave ava oikóva ñane retâme. Ko tembiapo oipururu pe papy kuantitativo ikatu rupi ojejapo pe tembiaporâ rupive ha ohupyty haguâ pe meta oguerékóva transformasion rupive terâ ndaha`éi pe kambio edukasion añonte, péva rupive oñembo`eporâveta ha pe aprendizaje ojeguerekóva pe pepeíha etapape oñemoita hy`epýpe umi maba`eporâ upévape oî valores fiskales ojehupytytáva pe primera infansiápe. Haihára omohuávo hembiapo he`i pe mbohapyha jehupytyvoirâme mba`épa he`ise pe diseño rupive umi ñembosarai didaktiko pe edukasion trivutariápe, ojehechakuaa rupi pe portal oguerékóva SET, ndoguerékoiha mbae`eveichagua ñembosarái mitaânguerape guarâ. Upeváre oñehesay`ijo ha ojeipururu peteî heramientarô omomba`éva ha avei oî ñande retâ poguypópe elektroniko. Pe ñe`èrapo ñepyrúha he`i ojapo haguâ opai-chagua ñembosarái ha oñembohenda hagua mitângura ary rupive ha mitákuña ha mitákary`ype Oñemohendava`erâ avei umi niveles Kognitiva rupive, péva apytépe ikatu ojeipururu umi video ñembosarai rehegua oguerékóva pe nivel ijyvatéva pe ñembosarápe ha ikatu avei ojehecha mba`eichaitépa oipytyvôta chupekuéra ikatu haguâ opavave oipururu ha oikuaa oíha opaichagua tembiapo ohechaukáva umi mba`e ojejapóva ha imba`eteetéva.

Ñe`êkuarâ: Gamifikasion, Ludiko, Edukasion, Trivutaria, Ñembosarái Didaktiko, Administrasion Trivutaria.

1. Introducción

En Latinoamérica, en países como Brasil, Uruguay, Argentina, Chile, Perú, entre otros, se han implementado en portales web, como complemento de las Administraciones Tributarias (AATT), actividades lúdicas sobre educación y cultura tributaria para el desarrollo cognoscitivo de la sociedad, generando un impacto positivo en ellos. En aras de apostar por las futuras generaciones cultivando la educación tributaria en la búsqueda de ir sembrando valores que conlleven a la formación de individuos responsables fiscalmente. Por lo tanto, para lograr una concientización tributaria se deben promover a edad temprana en la formación educativa, valores y acciones que susciten el cumplimiento de las obligaciones tributarias, donde cada individuo reconozca y acepte la realización del pago voluntario e ir más allá cumpliendo con su deber constitucional, esto se obtiene implementando una educación y cultura tributaria.

Asimismo, el fin de este trabajo es contribuir al fortalecimiento de la educación y cultura tributaria por medio de propuestas factibles que permitan ofrecer a la sociedad información de esta índole, por lo cual se propone el diseño de los juegos didácticos de educación tributaria. En efecto, el juego lúdico en ambientes virtuales es una estrategia utilizada en varios países para la formación educativa, debido que aporta habilidades, creatividad, interés en el ser humano por obtener el conocimiento; de forma que el entretenimiento educativo favorece el aprendizaje. No obstante, el objetivo de este trabajo es la de realizar una propuesta de gobierno electrónico a la Administración Tributaria, basado en juegos didácticos de educación tributaria, los mismos traerán una actualización e innovación tecnológica al portal web de la administración tributaria.

2. Descripción de los aspectos que involucran la Educación Tributaria desarrollada por Subsecretaría de Estado de Tributación (SET) y otras AATT

2.1. Antecedentes

Es habitual considerar la fiscalidad como un hecho que afecta solamente a los adultos. Y, más en concreto, a los adultos que llevan a cabo algún tipo de actividad económica sujeta a impuestos. Por tanto, los jóvenes no tendrían que preocuparse por la fiscalidad; serían totalmente ajenos al hecho fiscal hasta que se incorporaran a la actividad económica y estuvieran obligados al cumplimiento de obligaciones tributarias formales. Ahora bien, cuando los jóvenes, desde edades muy tempranas, empiezan a incorporarse a la actividad económica y no solo a través de la familia y la escuela, primeros grupos sociales de los que son miembros se fomenta en ellos los valores fiscales. En sociedades que han alcanzado un cierto grado de desarrollo y bienestar, los jóvenes empiezan muy pronto a tomar decisiones económicas como consumidores de bienes y servicios. Aunque estas decisiones tengan como resultado operaciones individuales a pequeña escala, no son por ello menos importantes, consideradas de forma global.

En otro orden de ideas, desde el portal del CiatBlog se explican algunos aspectos a considerar sobre el origen de implementar algunos elementos lúdicos para fortalecer la educación tributaria, por ende, la cultura en los ciudadanos desde temprana edad:

Algunas administraciones tributarias han desarrollado, desde final de los 90 aproximadamente, ejercicios orientados a mejorar la cultura tributaria. Estos esfuerzos han perseguido diferentes estrategias, algunas de ellas dirigidas a niños y adolescentes, inculcando valores asociados al cumplimiento voluntario y la responsabilidad social de los ciudadanos. Estos programas recibieron nombres como Educación Fiscal, Educación Tributaria, Cultura Tributaria, Ciudadanía Fiscal o Información Fiscal. En algunos casos, en cooperación con los ministerios de educación, se crearon secciones de contenido particular asociado a los estudios de ciudadanía y cívica o con materias específicas de tributación.

Adicionalmente se han buscado otros métodos para difundir estas ideas, iniciando con contenido específico en los sitios de las administraciones en la Internet u otros, tal vez más creativos, como la introducción de espacios lúdicos de juego como el “RecreHacienda” de El Salvador o “Aprendiendo con Don Fisco” de Bolivia; la generación de espacios para entender la importancia del cumplimiento, como el “Un tributo a mi país” en Costa Rica; la producción de obras de teatro, como las que describían las aventuras y desventuras de Simón Abel Tax frente al “Descarado” en Guatemala; la creación de personajes símbolo como Ivo del SII en Chile; o alternativas participativas, como la competencia de colegios en el programa “Exigí, comprá y ganá” en Paraguay, entre varios ejercicios de loterías fiscales; o campañas publicitarias sobre el cumplimiento (o las consecuencias del incumplimiento). Encontraremos un conjunto de recursos de información disponible para consultas en el sitio de la Red de Educación Fiscal en el que recomiendo especialmente “Educación Fiscal y Construcción de Ciudadanía en América Latina” de Borja Díaz Revilla y Antonio Lindemberg.

En reciente visita a la Autoridad Tributaria de Kenia – KRA conocí de una experiencia nueva, inspirada en las antes mencionadas en América Latina, según lo cuenta el Comisionado de la KRA,

John Njiraini. Se trata de incluir además de materias específicas que cubren aspectos de impuestos domésticos y aduanas, el papel de la KRA o el uso de los impuestos, temas de tributación dentro del currículo del sistema educativo, en seis materias que van de la aritmética y las matemáticas, a las ciencias naturales y el inglés. Por citar algunos ejemplos, cuando se aprende a calcular interés financiero, algunos ejercicios se dirigirán a los cálculos de multas e intereses derivados de pagos retrasados de tributos y algún que otro ensayo de los estudios de inglés, deberá tratar del por qué es importante el pago justo de los impuestos. (CIAT, Zambrano, 2019).

Como se puede observar el análisis del autor, incluye el programa aplicado en Paraguay “Exigí, comprá y ganá” conforme a lo establecido en el artículo el artículo 261° de la Ley N.º 125/91, modificado por el artículo 9 de la Ley N.º 2421/2004. Esta actividad forma parte de los inicios en el país de incorporar juegos que involucran a los niños, jóvenes y adultos, en aquel momento la tecnología no tenía el avance de la actualidad. Para el año 2005 inicia el programa EUROsociAL este es un programa de la Comisión Europea para la cooperación entre Europa y América Latina. Su objetivo es contribuir a cambios en políticas públicas que mejoren la cohesión social a través del aprendizaje entre pares y el intercambio de experiencias entre instituciones homólogas de ambas regiones:

La primera fase del programa (2005-2010) surgió en el marco de la Cumbre de jefes de Estado y de Gobierno de ALC-UE celebrada en Guadalajara en 2005, en la que se manifestó explícitamente la importancia de la cohesión social como elemento prioritario en la asociación estratégica birregional. EUROsociAL I contribuyó a la formulación de nuevas políticas públicas, a la introducción de innovaciones en el marco de políticas existentes y al fortalecimiento de las capacidades institucionales de las administraciones públicas encargadas de dichas políticas. La primera fase apoyó igualmente el establecimiento de nuevos compromisos internacionales de gran importancia en la perspectiva de la cohesión social y demostró la relevancia del intercambio entre pares como herramienta de cooperación institucional.

La segunda fase del Programa (2011-2015) da continuidad a este ambicioso mandato político de promoción de la cohesión social, que se ha ido renovando en sucesivas cumbres, e incorpora recomendaciones y orientaciones que se basan en las enseñanzas de la fase anterior, para garantizar el nexo entre el instrumento (intercambio de experiencias) y su objetivo (cohesión social), asegurando que los intercambios no se queden solo en conocimiento mutuo, sino que se conviertan en aprendizajes y que estos sean transformadores, que se materialicen en acción orientada al cambio de política pública que, eventualmente, contribuya a una mejora de la cohesión social.

2.2. Cultura tributaria

Consiste en el nivel de conocimiento de los individuos de una sociedad, sobre el sistema tributario y sus funciones. Según Méndez (2004) citado por Armas (2009) la cultura tributaria se entiende como:

Un conjunto de valores, conocimientos y actitudes compartidas por los miembros de una sociedad respecto a la tributación y la observancia de las leyes que la rigen, esto se tradu-

ce en una conducta manifestada en el cumplimiento permanente de los deberes tributarios con base en la razón, la confianza y la afirmación de los valores de ética personal, respeto a la ley, responsabilidad ciudadana y solidaridad social de los contribuyentes. (p. 144)

La cultura tributaria es un campo que habla sobre la relación Estado-Sociedad que ha sido poco explorado por las ciencias sociales. Sin embargo, el autor señala, que la confianza en las instituciones tiene gran relevancia para la construcción de un vínculo positivo entre los ciudadanos que pagan impuestos, con quienes administran y utilizan los recursos.

La cultura tributaria es necesaria en todas las comunidades, debido, que es la forma de convivencia, la imagen y el comportamiento, de modo que el sujeto pasivo pueda cumplir con sus obligaciones tributarias de manera voluntaria. La misma se entiende como el conocimiento que tienen los seres humanos frente a los impuestos, así como las percepciones, hábitos y actitudes que tiene la sociedad frente a la tributación.

Además, la cultura tributaria no se puede ver como una obligación, sino por el contrario, como el cabal cumplimiento de los deberes tributarios que permiten el desarrollo social, cultural y económico de una sociedad, de un país. En efecto, debe nacer de la conciencia moral y cívica de los ciudadanos, por lo que el Estado exige un alto grado de moralidad, eficacia y eficiencia; ya que, al fomentar esta cultura, deberán tener claro el cumplimiento de los objetivos, del deber y la conducta aceptable del servidor público.

En algunos países de América Latina, la cultura tributaria también es conocida como educación fiscal, aunque en la práctica tiene el mismo sentido. La misma tiene como fin transmitir ideas, valores y actitudes que son favorables a la responsabilidad fiscal y de forma contraria a las conductas que surjan de manera defraudadora.

Con esto se plantea, que el fin primordial de la cultura tributaria, es hacer conciencia en la ciudadanía a lo que respecta la tributación, no solo es un deber legal, sino un deber de la sociedad, ya que debe tratarse con responsabilidad, debido a que se traduce en asumir las obligaciones tributarias, en primer lugar, porque lo contemplan las leyes y, en segundo lugar, porque se trata de un deber de la sociedad, el coadyuvar con los gastos públicos, tal como lo establece la carta magna.

En definitiva, la cultura tributaria se refiere a un fenómeno social y que es sensible a las transformaciones y/o cambios políticos y económicos de un país.

2.3. Educación tributaria

La educación fiscal tiene como objetivo transmitir ideas, valores y actitudes favorables a la responsabilidad fiscal y contrarios a las conductas defraudadoras. Conforme a Suárez (2002) explica que,

La educación tributaria se define como un deber fundamental, que está contenida dentro de los servicios públicos y se fundamenta en el respeto al contribuyente e instituciones, persigue como fin el desarrollo de la voluntariedad hacia las obligaciones tributarias y el pleno ejercicio de los derechos democráticos, sustentada en la valoración ética del pago de tributos y la participación activa, consiente y solidaria en los procesos de transformación del sistema tributario.

La educación tributaria ha de tratarse como un tema de responsabilidad ciudadana que se traduce en asumir las obligaciones tributarias, porque lo establece la ley e igualmente, porque se trata de un deber cívico e individual, que favorecerá la mejora de la calidad de vida y el bienestar de todos los ciudadanos que conforman la sociedad.

En este mismo orden de idea, la educación fiscal, es un proceso de enseñanza y aprendizaje en donde se busca desarrollar una educación fundamental en cuanto al proceso tributario desde la educación básica hasta la universitaria, para que se cree una actitud de compromiso frente al bien común y a las normas que regulan la convivencia democrática, poniendo de relevancia el sentido social de los impuestos y su vinculación con el gasto público, y el perjuicio que conlleva el fraude fiscal y la corrupción.

2.4. Gamificación

Este concepto ha revolucionado la educación en las últimas décadas para Gaitán (2019) la 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, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (p.p. 2). Esta técnica está dirigida a todas las edades, a los efectos de esta investigación será dirigida a los niños y niñas de la primera etapa educativa.

Figura 1. Gamificación



Fuente: Morel Tomado del blog Educativa.es: Cómo aplicar la gamificación en e-learning.

Es decir, este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los usuarios, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el

ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. Entre ellas, la técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Figura 2. Técnicas mecánicas de los juegos



Fuente: Morel Tomado del blog Educativa.es: Cómo aplicar la gamificación en e-learning.

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. En función de la dinámica que se persiga, se deberán explotar más unas técnicas mecánicas que otras. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

Figura 3. Técnicas dinámicas de los juegos



Fuente: Morel (2019) Tomado del blog Educativa.es: Cómo aplicar la gamificación en e-learning.

Estas técnicas de juegos didácticos según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés game que viene de la raíz indoeuropea ghem que significa saltar de alegría-, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

En la UNESCO se desarrolla el programa denominado: Can't Wait to Learn el cual se inició en Sudán como proyecto experimental titulado e-Learning Sudan. “La idea de utilizar la tecnología para contribuir a reducir el número de niños no escolarizados se le ocurrió al Dr. Aiman Badri, de la Universidad para mujeres Ahfad (AUW), en Jartum, el primer campeón del programa”, La idea de este programa es desarrollar el aprendizaje en forma de juego educativo accesible demostrando las ventajas de las experiencias de aprendizaje basadas en juegos.

En sus investigaciones se han demostrado que los juegos hacen que el cerebro trabaje con mayor eficacia y a más largo plazo, fomentan una actitud más positiva por parte de los alumnos con respecto al aprendizaje; este programa permite que los niños trabajen a su propio ritmo y a un nivel de dificultad adaptado a cada uno, “La motivación es la clave del aprendizaje y como los juegos fueron diseñados para motivar, el potencial de aprendizaje es mayor”, UNESCO (2019).

Los juegos didácticos como forma de enseñanza, según Martín y Trevilla (2009), “permite aumentar la motivación de quienes participan dentro del mismo, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento”, por lo tanto, genera un grado de satisfacción personal para el niño o el adolescente al alcanzar la meta u objetivo del juego.

De este mismo modo, Meneses y Monge (2001), enfocan su estudio, principalmente, “en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea de demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumno”.

En este sentido, la aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para determinadas clases y principalmente para mejorar el rendimiento académico mostrado en las diversas materias (ciencias, estudios sociales, matemática, inglés, español, entre otras) conlleva un recurso valioso para el estudiante. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones.

Según García (2013) expresó que, “el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” (p. 8); se puede decir entonces, que se logra un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta de enseñanza.

De este mismo modo, los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento escolar, además brinda la posibilidad de que los profesores abandonen el método conductista.

En este mismo orden de idea, el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas de clases, además los docentes

aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional, además de otras que agrega Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen “iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros” (p. 63).

Para Calderón (2013), expresa que, los docentes manejan una noción de que los juegos solo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto; pero también opinan que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiante de mayor edad. Pero resulta que, al hacer una clase más dinámica y atractiva, se facilita el proceso de aprendizaje y los resultados al final son positivos, en tal sentido, las personas adultas podrían tomar mayor interés en las clases al sentirse motivadas y esto se podría lograr, usando como herramienta didáctica, los juegos.

2.5. Beneficios

Los juegos educativos permiten a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas, creativas y hasta sociales además de brindarles herramientas para asimilar de la mejor forma posible el mundo que los rodea y todo lo que hay para aprender. A los niños les encantan los desafíos, por lo que no te resultará complicado incentivar a tu pequeño a animarse a participar de algún juego didáctico. Desde videojuegos hasta juegos de mesa, existe un gran abanico de opciones de actividades educativas para poner en práctica. Entre los distintos beneficios que tienen los juegos educativos expresados por la psicóloga Carolina Ramírez (2018), menciona los siguientes:

- 1. Mejoran la memoria.** Entre los distintos juegos educativos que existen, aquellos que implican actividades relacionadas a la memorización, concentración y a las matemáticas son un increíble incentivo para el campo cognitivo del pequeño. Gracias a que se suelen basar en la repetición de ciertos patrones, los niños ponen en marcha su capacidad de memorizar elementos y esto es un estímulo increíble para su cerebro y para su memoria en particular.
- 2. Los preparan para el fracaso.** Los juegos aportan a los niños un entorno seguro y familiar en donde aprender a través del fracaso: no siempre se gana y en algunas ocasiones nos toca aprender y eso está totalmente bien.
- 3. Habilidades sociales.** Los juegos educativos también ayudan a que los niños desarrollen sus habilidades sociales y de interacción gracias a que alientan a una comunicación saludable, organizada y diplomática entre los que participan.
- 4. Habilidades motoras.** Este punto entra en juego sobre todo en los bebés, ya que aquellos juegos educativos y didácticos que requieren de interacción física con los elementos de este son un gran incentivo para que el pequeño desarrolle sus habilidades motoras y comience a conocer su cuerpo y a controlar mejor sus movimientos.
- 5. Concentración.** Según distintos estudios, los juegos de mesa educativos aumentan considerablemente el espectro de concentración de los niños si se los juega con regularidad.
- 6. Mejora la autoestima.** Gracias a que los juegos infunden sentimientos positivos

que se asocian al logro, estas actividades también aportan a la autoestima de los niños. La mayoría de los juegos con estas características ofrecen recompensas a los pequeños que hayan alcanzado el objetivo determinado, lo cual estimula directamente la autovaloración de quienes participan.

Tomando en cuenta estos beneficios indicados por la especialista se puede aseverar que al estar diseñados para fortalecer la educación tributaria estos elementos pueden llegar a mejorar significativamente el comportamiento de los futuros ciudadanos, quienes con una nueva concepción estarán encaminados al pago voluntario, objetivo final de la AT.

3. Establecimiento de los elementos que conforman los juegos didácticos en línea

3.1. Elementos que conforman los juegos didácticos en línea

Para Steve Boyer, de Bottom-Line Performance Blog (2012) los juegos son un elemento importante que se puede incluir en las capacitaciones e-Learning. “Son divertidos, competitivos, gratificantes, interactivos y llaman la atención. La capacitación tradicional no es nada de eso.” Estos deben contener los siguientes elementos:

- ✓ **Metas y objetivos**, se basen en sus objetivos de aprendizaje. Además, es necesario definir cuáles son los objetivos para alcanzar las competencias del juego (conocimientos, habilidades y/o actitudes).
- ✓ **Reglas e instrucciones**, estas deben ser eficaces, son parte vital en cualquier juego que implemente. Los participantes necesitan saber qué se espera de ellos y cómo funciona la dinámica con el fin de tener éxito.
- ✓ **Interacción**, todo lo que el participante hace tiene una consecuencia, por lo que se convierten en una herramienta valiosa. Es un recurso empírico e interactivo ya que los participantes son capaces de ver los resultados de sus decisiones en tiempo real, y también pueden cambiar sus opciones y experimentar cómo podría mejorar su desempeño.
- ✓ **Conflicto (competencia, desafío y / u oposición)**, el reto debe coincidir con el nivel de habilidad del participante. Proporcionar un reto adecuado implica introducir un desafío que no es tan fácil para los participantes, de modo que los aburra; pero que tampoco sea demasiado difícil de resolver, ya que los frustra.
- ✓ **Realimentación y resultados**, este último componente importante de los juegos didácticos en línea es la realimentación que recibe el participante. Ciertamente, dentro de los juegos hay una estrecha relación entre la acción y la realimentación instantánea.

3.2. Pasos para desarrollar un juego didáctico

1. Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
2. Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.

3. Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
4. Visualizar el material más adecuado.
5. Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
6. Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
7. Imaginar el juego como si fuera una película.
8. Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
9. Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
10. Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo con el objetivo para verificar la intención didáctica.

3.3. Experiencias en AATT

Tabla 1. Experiencias juegos didácticos en los portales web AATT

PAÍS	LINK USADO	CARACTERÍSTICAS
ARGENTINA	https://www.afip.gob.ar/educacionTributaria/juegos/	Denominada Jugá con nosotros, presenta tres juegos didácticos que fortalecen la educación tributaria dirigida a los niños
URUGUAY	https://www.dgi.gub.uy/wdgi/page?2,educacion2013,educacion_tributaria,O,es,0,	Promover la responsabilidad y la participación ciudadana de esos niños y jóvenes en la vida social de su comunidad, con una visión crítica y proactiva, presenta juegos para descargar y otros para jugar en línea dirigido a niños de varias edades.
BRASIL	http://www.leaozinho.receita.fazenda.gov.br/	El uso de gamificación con el “Leoncito” (Leãozinho), de la Receita Federal, además se complementa con los aportes de otras instituciones públicas como el “Pequeño Plenario” (Plenarinho), de la Cámara de los Diputados y el “Portalito del Niño Ciudadano” (Portalzinho da Criança Cidadã), de la Contraloría General de la Unión.
EL SALVADOR	http://www.edufis.mh.gob.sv/	Para ello te ponemos al alcance unos juegos de videos súper divertidos y fáciles de jugar como “Somos Equipo” y “Memotest”.
BOLIVIA	http://culturatributaria.impuestos.gob.bo/radioCultura.html	Dirigido a los niños, a través de audios denominados Escuadrón de Bolivia

CHILE	https://www.sii.cl/destacados/siieduca/alumnos.html	Un portal educativo que te permite conocer y entender nuestro sistema tributario y cómo, pagando tus impuestos, contribuyes a financiar las necesidades públicas de nuestro país.
PARAGUAY	https://www.set.gov.py/portal/edufis	Esta sección se encuentra desactualizada actualmente.
COLOMBIA	https://www.dian.gov.co/atencionciudadano/portal_de_ninos/Videojuego_MisionC/Paginas/default.aspx	Educar a los niños y niñas colombianos, con relación a la importancia de la contribución y la colaboración, como conceptos claves en la construcción del bien común y el desarrollo de un país.
PERÚ	https://cultura.sunat.gob.pe/	Presenta Historietas, videos educativos, juegos descargables y láminas educativas
ECUADOR	https://www.sri.gob.ec/web/interiori/educacion-basica	Educación Básica el Juego interactivo Piojito tributario Rompecabezas Cómic Si todos cumplimos todos ganamos Equi, el colibrí Guardianes.

Fuente: Elaboración propia (2022).

4. Diseñando el módulo de juegos didácticos de Educación Tributaria basado en el Sistema Tributario paraguayo

La propuesta consiste en fomentar la educación tributaria de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes a través de juegos didácticos basado en el sistema tributario paraguayo, que permita a los funcionarios obtener una mejor cultura tributaria y así de esa forma puedan brindar a los contribuyentes y población en general un servicio de manera eficaz y eficiente.

De tal forma, que surge la necesidad de la inclusión del módulo de juegos didácticos para el portal SET, debido a que la AT actualmente está desactualizado, desde el año 2018, además los enlaces para acceder a los juegos generan error, aunque existe la sección educativa en el portal web, que no solo va a beneficiar a los funcionarios, sino también a los contribuyentes, población en general, incluyendo de esta forma a los niños y jóvenes, los cuales estos últimos a través de la educación tributaria a edad temprana, serán en un futuro contribuyentes de la nación y a su vez, cumplirán las tareas fiscales y tributarias, acatando los deberes formales promulgados en la Ley, contribuyendo con el pago voluntario, evitando de esta forma multas, sanciones y cierres de establecimientos.

4.1. Fundamentación de la Propuesta

La presente investigación basa su importancia en fomentar la educación tributaria de los jóvenes a través de juegos didácticos basado en el sistema tributario paraguayo para el portal SET. Dicha propuesta beneficiará en primer lugar a los jóvenes y, en segundo lugar, no menos importante a los contribuyentes y la población en general. Es decir, estas personas tendrán acceso a la información plasmada en el módulo de juegos didácticos de una forma gratuita, solo deben acceder al enlace correspondiente y así aprender de manera divertida sobre los términos contentivos en los mismos.

4.2. Ordenamiento y vinculación Jurídica

Para llevar a cabo un módulo de juegos didácticos de esta índole, se necesita del uso de libros que se relacionen con el tema, para la puesta en marcha de la propuesta.

4.3. Objetivo de la propuesta

Fomentar la educación tributaria en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes a través de los juegos didácticos en línea basado en el sistema tributario paraguayo.

4.4. Factibilidad de la propuesta

Para efectos de este trabajo se utilizará el estudio de factibilidad, el cual va a permitir analizar los datos principales sobre la puesta en marcha del juego didáctico en línea y así determinar si el proyecto tiene probabilidades de llevarse o no cabo y a su vez, las condiciones en la que debe desarrollarse para que el mismo sea exitoso.

Para llevar a cabo este estudio de factibilidad, se requiere la realización de (3) estudios: técnica, operativa y financiera, los cuales determinarán los servicios prestados, las políticas y procedimientos a utilizar, la estimación financiera (ingresos), los costos que se generen del mismo, entre otros aspectos.

4.4.1. Factibilidad Técnica

Se considera factible técnicamente esta propuesta, porque se dispone de los materiales y equipos necesarios, los cuales permitirán el logro del módulo de juegos didácticos de educación tributaria.

4.4.2. Factibilidad Operativa

La propuesta es operativa, debido que permitirá establecer normas para el cumplimiento de los procesos, es decir, será de fácil aplicación. Esta factibilidad permite de cierta forma prever, si se pondrá en marcha la propuesta, aprovechando de tal manera los beneficios que ofrecen a todas las personas involucradas. Por otro lado, el funcionamiento de los juegos didácticos estará sujeto a la capacidad de cada individuo, ya que dependerán de cuentas personales (correo y contraseña) para el acceso correspondiente.

4.4.3. Factibilidad Financiera

Lo que respecta a esta factibilidad económica, como tal no se requiere de gasto alguno, ya que se dispone de los necesarios para la puesta en marcha del mismo y referente al desarrollo, se tiene los conocimientos básicos para realizar el diseño del módulo de juegos didácticos.

5. Propuesta

La propuesta se basa en fomentar la educación tributaria de los jóvenes a través de los juegos didácticos en línea basado en el sistema tributario paraguayo. Para ejecutar esta propuesta se utilizó el programa Mobbyt, por ser un software que permite la creación de juegos, dando como beneficio la programación de forma muy sencilla sin tener conocimiento alguno en ello, permite el

desarrollo de actividades lúdicas, idóneas para obtener y reforzar los conocimientos en materia de educación tributaria.

Figura 4. Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/auth/index

Asimismo, para disfrutar de estos juegos educativos se debe entrar con una cuenta personal, es decir, realizar un registro en la página principal incorporando datos personales, correo electrónico y la contraseña a utilizar.

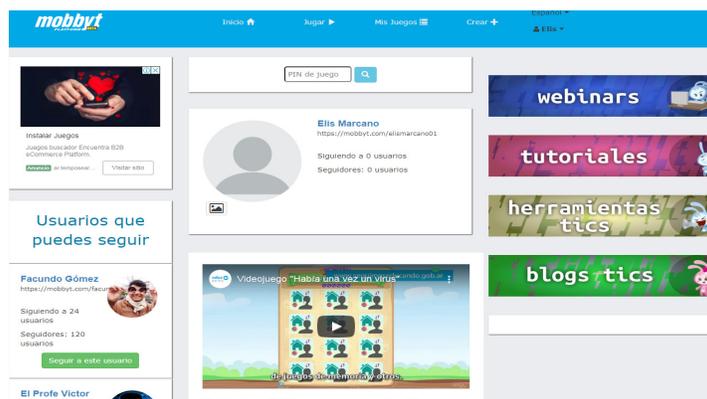
Figura 5. Registro en el Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/auth/index

Luego de haber completado el registro de forma exitosa, tiene la opción de agregar juegos de la forma que usted considere necesario para un óptimo y valioso aprendizaje. Tal como muestra la figura, está a su disposición los tutoriales para que efectúe de mejor manera el juego lúdico.

Figura 6. Centro de juegos del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/auth/index

Continuando con el proceso de la creación del juego didáctico, nos encontramos con la sección del tipo de juego, en este caso, puede ser simple o multinivel.

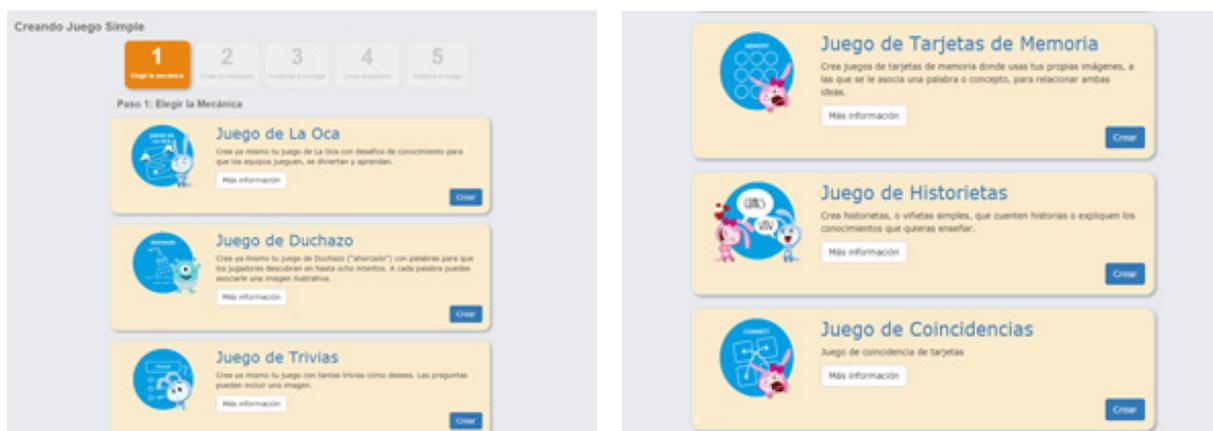
Figura 7. Sección del tipo de juego del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/game/index/simple

Luego de haber determinado el tipo de juego en la sección anterior, se debe elegir la mecánica de este, el cual consta de varias opciones que se pueden aplicar y la misma queda a gusto del creador del juego.

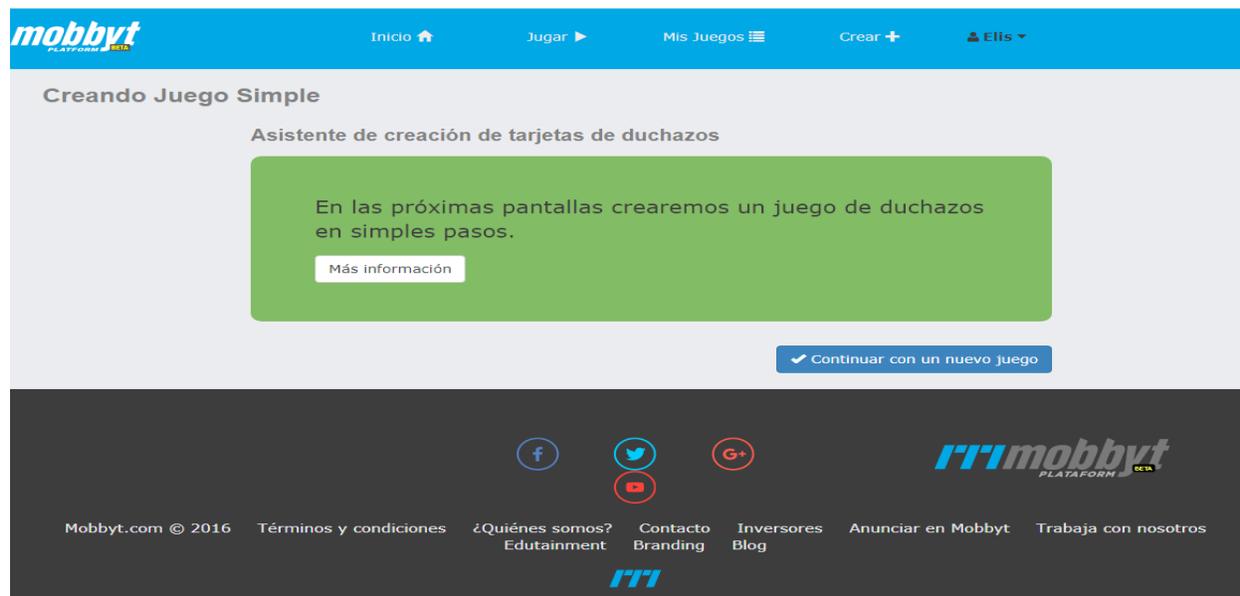
Figura 8. Opción de mecánica del juego del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/game/index/simple

Después de hacer la selección de la mecánica del juego, en este caso se eligió el juego de duchazos, se continúa con las plantillas siguientes para su diseño.

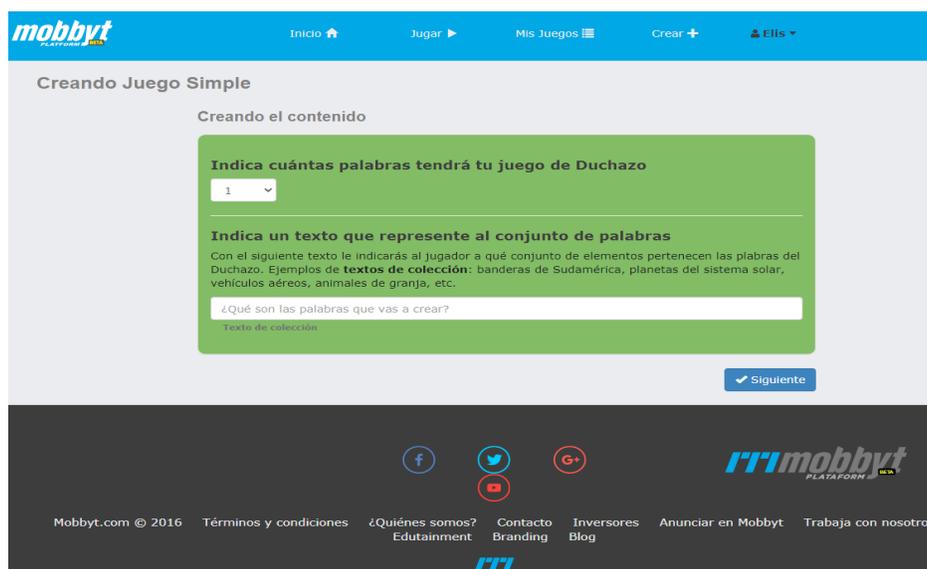
Figura 9. Plantilla de juego del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/duchazos/index/type/simple

Para continuar con la creación del juego, se debe indicar la frase que determinará los elementos del juego de duchazos.

Figura 10. Elementos del juego del Programa Mobbyt

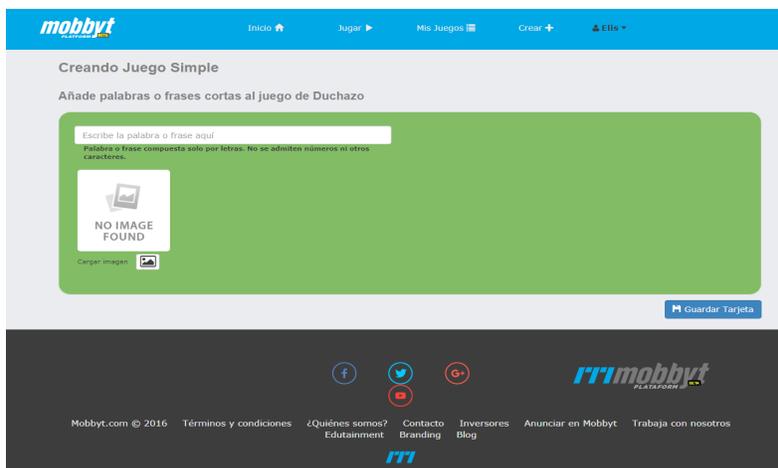


Fuente: www.mobbyt.com/duchazos/index/tarjetas/type/simple

Para registrar el juego, en esta sección se deben agregar la o las frases cortas para que el participante tenga la opción de aprender de esos términos, de forma entretenida y amigable. Adicional se le puede agregar una imagen de referencia a cada pregunta, para ofrecer una mejor apariencia

del juego.

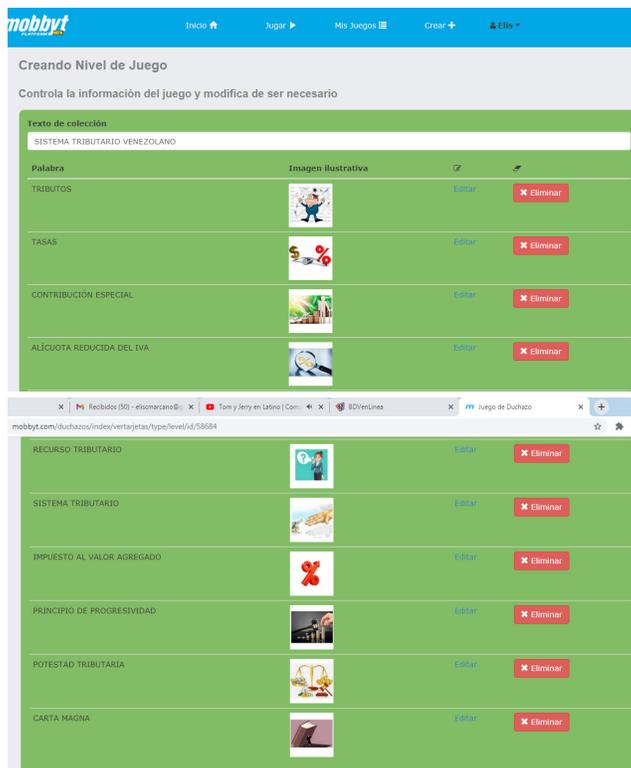
Figura 11. Registro del juego del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/duchazos/index/creartarjetas/type/simple/id/58684

De esta forma, se van incorporando las palabras a cada pregunta, se guardan y se van añadiendo otras, hasta completar la cantidad que se estime necesario para el juego didáctico.

Figura 13. Inclusión de palabras claves en el juego didáctico del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/duchazos/index/vertarjetas/type/level/id/58684

Figura 14. Exitosa creación del juego didáctico del Programa Mobbyt

Fuente: www.mobbyt.com/duchazos/index/creartarjetas/type/simple/id/58684

Así pues, culminado con la sección de incluir las frases junto a las imágenes correspondientes, ya está preparada la actividad lúdica para ser publicada y jugar.

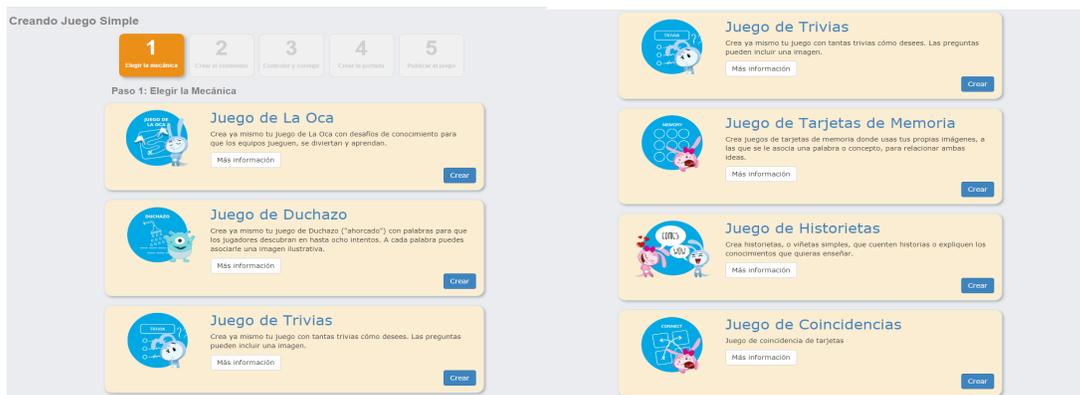
Figura 15. Juego didáctico finalizado en el Programa Mobbyt

Fuente: www.mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=201010

Finalmente, después de haber ejecutado los diferentes procesos para la creación y diseño del juego educativo, el mismo www.mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=201010

Siguiendo el mismo orden de ideas, se procede a la creación o diseño de otro juego didáctico, en esta oportunidad se enfocará la mecánica, en el juego de trivias.

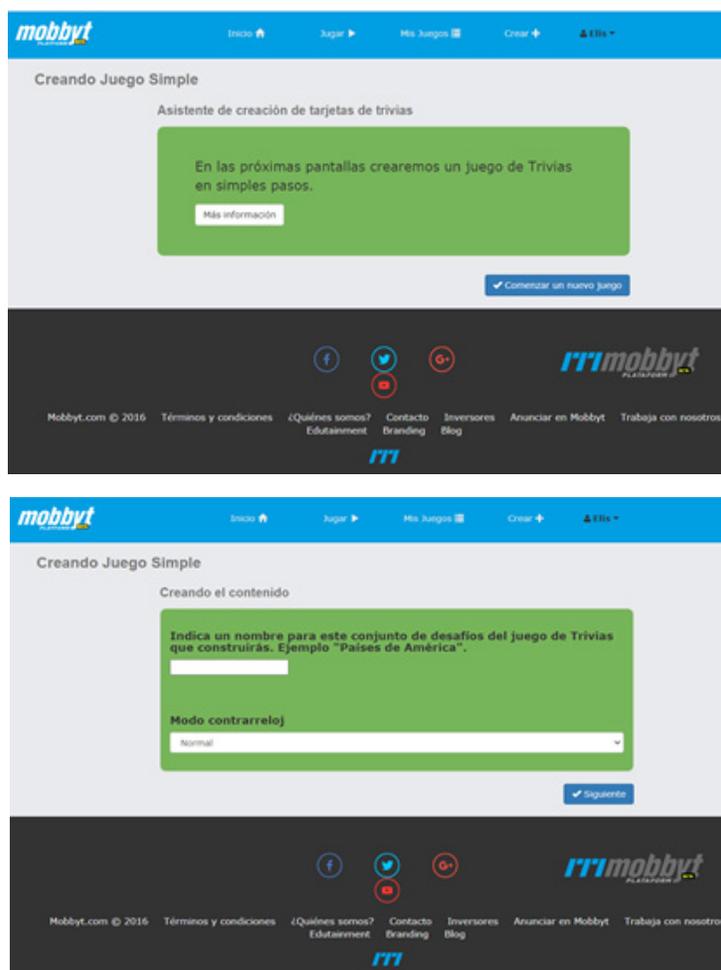
Figura 16. Creación de otro juego didáctico en el Programa Mobbyt.



Fuente: www.mobbyt.com/game/index/simple

De tal forma, que se procede a ingresar las preguntas con las posibles respuestas, donde solo una (1) va a ser la correcta.

Figura 17. Selección de las preguntas con posibles respuestas en el Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/trivias/index/type/simple

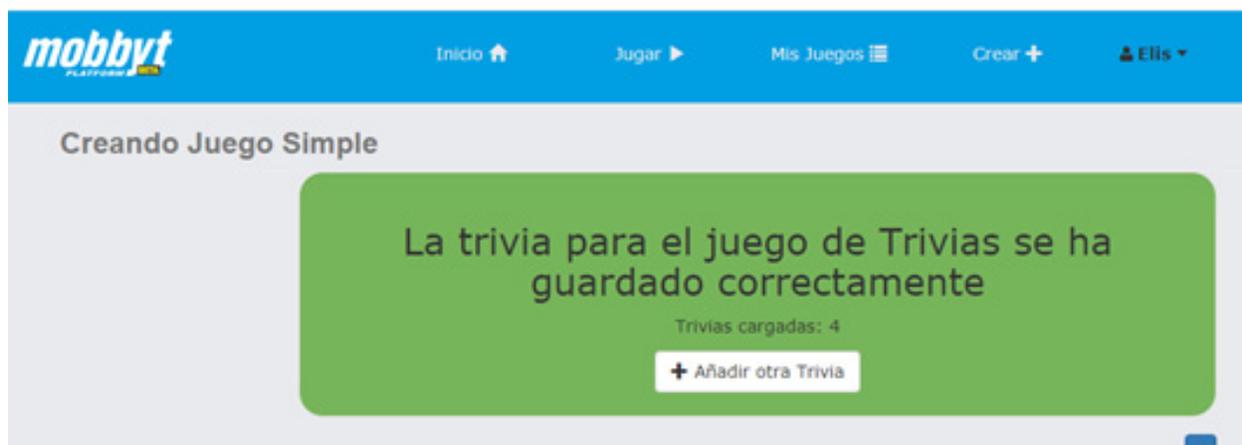
En esta imagen se muestra un ejemplo al incluir la información de la trivía del juego, la cual esta contentiva de cuatro (4) respuestas, donde solo una (1) es la correcta.

Figura 18. Ejemplo de cómo incluir la información en el juego del Programa Mobbyt

Fuente: www.mobbyt.com/trivias/index/creartarjetas/type/simple/id/104947

Se continúa guardando la trivía (tarjeta) y allí aparece la opción de agregar otra trivía al juego y así sucesivamente, hasta obtener tantas trivias como se requieran.

Figura 19. Datos guardados correctamente en el Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/trivias/index/creartarjetas/type/simple/id/104947

Luego de culminar con las trivias que van a estar disponibles para el juego, se obtiene la imagen que se muestra a continuación, reflejando todas las trivias con la respuesta correcta, teniendo la opción, si es de su agrado, editar o eliminar alguna de ellas.

Figura 20. Módulo de opción para editar las preguntas en el Programa Mobbyt

Creando Juego Simple

Controla la información del juego de Trivia y modifica de ser necesario

Identificador del juego
RETO TRIBUTARIO

Modo contrarreloj:
Normal

Pregunta	Imagen Ilustrativa	Respuesta		
SE REFIERE A UNA ACTIVIDAD LA CUAL VA A PRODUCIR UN BENEFICIO		CONTRIBUCIÓN ESPECIAL	Editar	Eliminar
TRIBUTO CUYO PRODUCTO DEBE SER EMPLEADO PARA FINANCIAR LOS GASTOS DEL ESTADO EN GENERAL		TASAS	Editar	Eliminar
PRESTACIONES EN DINERO QUE EL ESTADO EXIGE EN EJERCICIO DE SU PODER DE IMPERIO		TRIBUTOS	Editar	Eliminar
IMPUESTO DONDE SU PRINCIPAL OBJETIVO ES GRAVAR EL CONSUMO		IMPUESTO AL VALOR AGREGADO	Editar	Eliminar
CONJUNTO DE NORMAS QUE RIGEN LA FISCALIZACIÓN, RECAUDACIÓN DE TRIBUTOS DE UN ESTADO		SISTEMA TRIBUTARIO	Editar	Eliminar
DONDE SE ESTABLECE QUE TODA PERSONA TIENE EL DEBER DE COADYUVAR CON LOS GASTOS PÚBLICOS		CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA	Editar	Eliminar
A QUE SE REFIERE QUE EL ESTADO TIENE LA FACULTAD DE CREAR, MODIFICAR O SUPRIMIR TRIBUTOS		POTESTAD TRIBUTARIA	Editar	Eliminar
QUE PRINCIPIO ESTABLECE QUIEN OBTENGA MAYOR ENRIQUECIMIENTO DEBERÁ PAGAR MAYOR TRIBUTOS		PRINCIPIO DE PROGRESIVIDAD	Editar	Eliminar
ES UNA SITUACIÓN QUE ORIGINA EL NACIMIENTO DE UNA OBLIGACIÓN TRIBUTARIA		HECHO IMPONIBLE	Editar	Eliminar
MEDIDA QUE PERMITE ACTUALIZAR LOS MONTOS (VALORES) A LA REALIDAD INFLACIONARIA		UNIDAD TRIBUTARIA	Editar	Eliminar

Fuente: www.mobbyt.com/trivias/index/vertarjetas/type/simple/id/104947

Para continuar con la configuración de la trivia, se guarda la información plasmada en la imagen anterior y listo. Ya el juego ha sido creado.

Figura 21. Finalización del segundo juego didáctico del Programa Mobbyt



Fuente: www.mobbyt.com/game/index/finish/id/201044

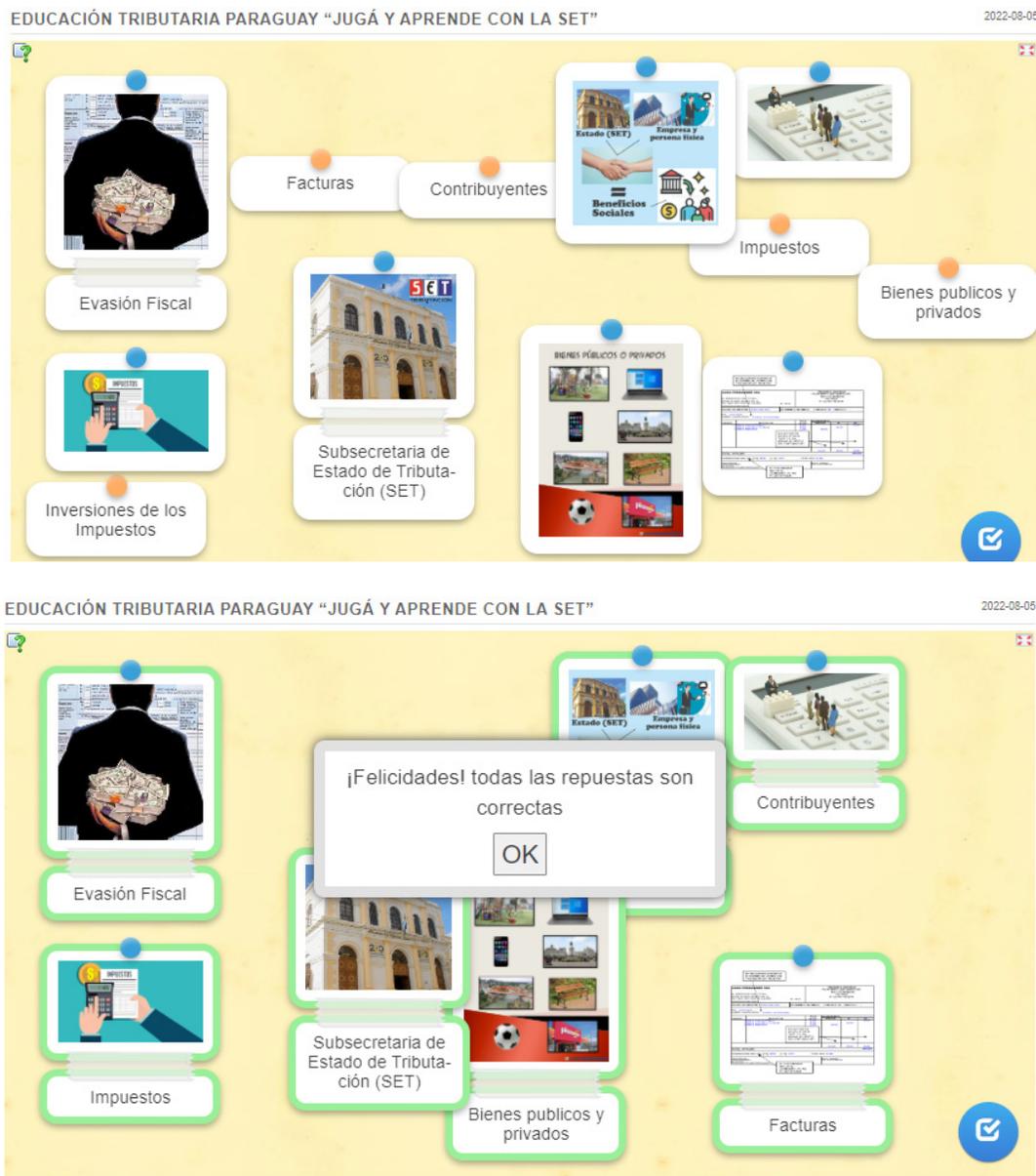
Para finalizar, se publica el juego y luego da paso a la configuración de la portada, donde se incluye la imagen representativa de la trivía y una breve descripción del juego. A continuación, el enlace del juego: www.mobbyt.com/game/index/view/id/201044

En conclusión, el juego de trivias se basó en el programa ¿Quién quiere ser millonario? para su diseño y puesta en marcha, donde el participante tiene una (1) pregunta y se le ofrecen cuatro (4) respuestas, donde solo tendrá la oportunidad de acertar en un 25%.

Se plantea para en la plataforma <https://learningapps.org/display?v=pmk16n07522> un juego de Asociación de imágenes con palabras, el cual consiste en agrupar palabras con imágenes, esto permite que los niños ya entiendan los beneficios del pago de impuestos y como el aporte de los contribuyentes coadyuvan con los gastos del Estado para beneficios comunes de la ciudadanía en general.

Figura 22. Juego de asociar palabras

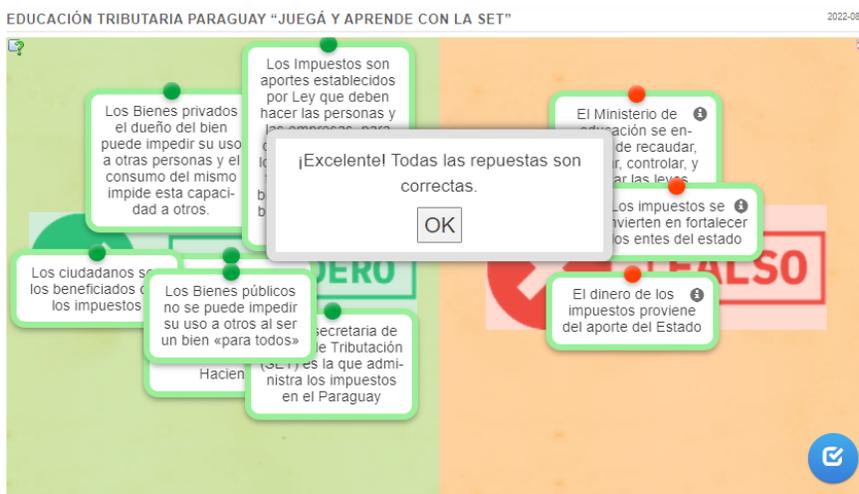
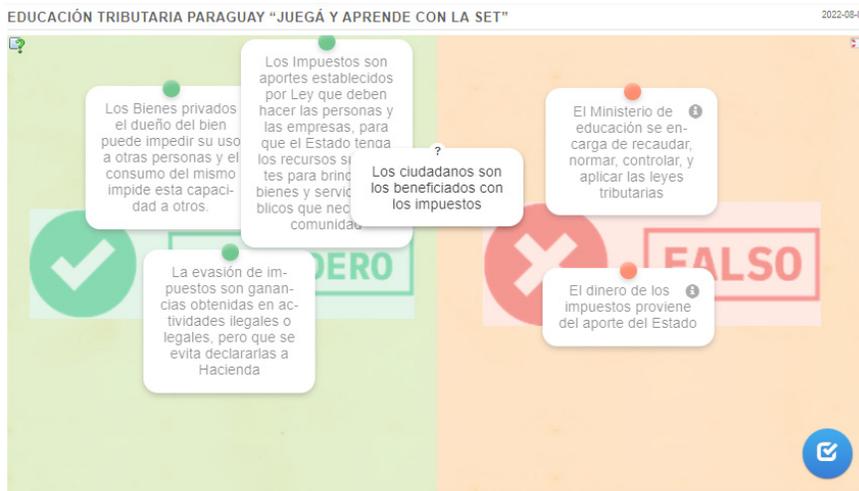




Fuente: <https://learningapps.org/display?v=pmk16n07522>

Asimismo, en esa misma plataforma se plantea <https://learningapps.org/display?v=pmk16n07522> un juego de Verdadero o Falso donde a través de afirmaciones los niños asocian acciones o actividades con resultado o consecuencias.

Figura 23. Resultados de la prueba del juego



Fuente: Elaboración propia (2022).

1. Conclusiones

Se muestran a continuación las conclusiones derivadas de acuerdo con los objetivos planteados:

En el primer objetivo que trata sobre la necesidad de la inclusión de los juegos didácticos en línea, se puede decir, que estos son herramientas que en cierta forma optimizan la gestión de la información la cual favorece al conocimiento. Por tanto, la inserción del juego en el portal de la SET basado en educación tributaria, enriquece la práctica del individuo y hace que la asimile como herramientas lúdicas para el proceso enseñanza-aprendizaje, promoviendo las competencias para plantear soluciones y resolver problemas a través de acciones estratégicas, con el objetivo de educar a los niños y niñas paraguayos, en relación a la importancia de la contribución y la colaboración, como conceptos claves en la construcción del bien común y el desarrollo de un país.

En el segundo objetivo el cual trata de los elementos que conforman los juegos didácticos en línea, se puede decir, que el juego es una actividad que aporta al desarrollo integral de los ciudadanos, por ser un elemento lúdico que contribuye a la motivación, facilitando el desarrollo de otras capacidades e incrementando el interés de participación, la creatividad y mejoras en las comunicaciones, en este sentido, se analizaron distintas páginas web que sirven de soporte para la ejecución, aunque entendiéndose que la SET cuenta con un departamento de tecnología tiene los recursos humanos y tecnológicos para llevar a cabo este proyecto, además del apoyo de entidades gubernamentales que pueden financiar estos proyectos como el BID, entre otros.

Lo anteriormente mencionado conlleva al tercer objetivo que consiste en el diseño del módulo de juegos didácticos de educación tributaria, debido que actualmente el portal de la SET no está implementado secciones de educación tributaria basados en actividades lúdicas, por lo tanto, se considera una herramienta que garantiza la sapiencia y a su vez está enmarcada bajo gobierno electrónico. La idea principal es que se realicen un conjunto de juegos clasificados dependiendo de la edad del niño y el adolescente que le permita estar acorde a sus niveles cognoscitivos, en algunos casos inclusive videos juegos con un desarrollo avanzado que les permita superar niveles en el juego, hasta se puede plantear un metaverso donde los ciudadanos que participan en este puedan percibir las diferentes realidades que se generan de las acciones reales.

Conflicto de Interés

La autora declara no tener conflicto de interés.

Referencias

- AFID (s.f.). *Manual de Educación Tributaria AFIP*. Educación Tributaria Nivel Secundario: Desde una perspectiva ética y ciudadana. https://www.afip.gob.ar/educacionTributaria/capacitacion-docente/materiales/documentos/manual_educacion_tributaria_03-2.pdf
- Albarracin, L. & Amaya, E. (2010). *Diseño de una cartilla didáctica básica tributaria dirigida a personas naturales pertenecientes al régimen común en la ciudad de Villavicencio* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://hdl.handle.net/10656/618>
- Bergas, (2021). *Experiencia de “gamificación” en Derecho Financiero y Tributario. La integra-*

- ción de dinámicas propias de juego y sus resultados: ¡El efecto Kahoot!*. Revista de educación y derecho. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8103857.pdf>
- Chacón, P- (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Revista Aula Abierta (16). <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- EUROsociAL. (2014). *Aprender sobre impuestos puede ser divertido*. Comisión Europea. <http://eurosocial-ii.eurosocial.eu/es/noticia/aprender-sobre-impuestos-puede-ser-divertido>
- Gaitán (2019). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- Ministerio de Hacienda (s.f.). *Formando la Cultura Tributaria; Estudiantes Modulo I*. <https://www.set.gov.py/portal/rest/jcr/repository/collaboration/sites/PARAGUAY-SET/documents/set-de-preguntas/manual-del-estudiante-2011.pdf>
- Montero Herrera, B. (2017). *Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura*. Revista Pensamiento Matemático. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Prior (2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. Afrikable. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/#:~:text=Los%20juegos%20did%C3%A1cticos%20son%20actividades,casa%20como%20en%20el%20colegio>