



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
DE LA CONTABILIDAD CON APOYO DE LAS TICS.

AUTOR

ROBINSON ZÚÑIGA ERAZO
A00016348

DIRECTOR DEL PROYECTO

MERCEDES FAJARDO ORTIZ

UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y ECONÓMICAS
CONTADURÍA PÚBLICA Y FINANZAS INTERNACIONALES

SANTIAGO DE CALI

2018

Contenido

1	RESUMEN	3
2	JUSTIFICACIÓN	4
3	OBJETIVOS	5
3.1	OBJETIVO	5
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
4	CATEGORÍA DE ANÁLISIS	5
4.1	TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC):.....	5
4.2	TECNOLOGÍA EDUCATIVA	6
4.3	GAMIFICACIÓN:.....	6
5	MARCO TEÓRICO	7
5.1	SOBRE LA CLASE MAGISTRAL.....	7
5.2	CREATIVIDAD EN EL AULA.....	7
5.3	IMPLEMENTACIÓN DE UN APRENDIZAJE COOPERATIVO	8
5.3.1	EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	9
5.4	GAMIFICACIÓN.....	9
6	Propuesta de actividades.....	9
6.1	La Ruleta Financiera.....	10
6.2	Cuatro esquinas financieras	14
6.3	Memoria Contable.....	19
7	Trabajo de campo: Aplicación de “4 Esquinas Financieras”	22
7.1	Icesi Interactiva	22
8	Bibliografía.....	25

1 RESUMEN

Desde su nacimiento en un año incierto, la contabilidad ha entregado con facilidad, a través de la historia, la información suficiente y necesaria para la “economización” del desarrollo del comercio, la agricultura y la industria. Era de vital importancia que más personas se estimularan por su aprendizaje y fue a mediados del siglo XIX que, en Italia, la Escuela Lombarda representada por Francisco de Villa, abordó la elaboración de teorías en la contabilidad que toma como punto de partida, consideraciones sobre el control de una organización y que, en todas las operaciones, ofrece resultados (Pereda, 2004). Es así como, en el siglo XXI, nos enfrentamos con una materia a estudiar que se puede volver tediosa o monótona y que necesita tener otra forma, fuera de sólo “cumplir con requerimientos legales” (Seltzer, 2002). Por eso es que se encuentra en este texto conceptos que permiten a un acercamiento del estudio apto que debería tener la contabilidad, con factores como la creatividad, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos que permitirán al futuro contador, no sólo estar preparado para una metodología (aprendida en la clase magistral) si no a reaccionar ante las diferentes situaciones reales que ocurren en las organizaciones y el entorno laboral.

El trabajo promete, además, una dirección de los conceptos previamente mencionados, enfocados en la forma en la que se está llevando a cabo el aprendizaje de la contabilidad en Colombia y se propone una estrategia de enseñanza basada en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su aporte para la aplicación de los conceptos mencionados al comienzo de este trabajo.

ABSTRACT

Since his born in a unknown year, accounting have given, through history, the enough and necessary information for the "economization" of development of commerce, agriculture and industry. It was vital that more people be stimulated by their learning and it was in the middle of the XIX century when, in Italy, Lombarda School, represented by Francisco de Villa, approached the elaboration of theories in

accounting which has as its starting point, considerations about the control of an organization and which, in all operations, offer results (Pereda, 2004). This is how, in XXI century, we are faced with a subject to study that could become boring or monotonous and that need to have another form and not just “comply with legal requirements” (Seltzer, 2002). That’s why it’s in this text some concepts that allow an approach of the apt study that should have the accounting with factors such as creativity, cooperative learning and project-based learning that will allow the future accountant, not only be prepared for a methodology (learned in the master class) but to react to the different real situations that occur in organizations and the work environment. This work also promises a direction of the previously mentioned concepts., Focused on the way it takes the learning of accounting in Colombia. and a teaching strategy based on the use of information and communication technologies is proposed, as well as its contribution to the application of the concepts mentioned at the beginning of this work.

PALABRAS CLAVE

TICs., contabilidad, comunicación, gamificación, redes sociales, tecnología, financieras, evolución, proyectos.

KEY WORDS

TICS, accounting, communication, gamication, social networks, technology, financial, evolution, projects.

2 JUSTIFICACIÓN

La evolución exponencial que ha tenido la Tecnología Educativa (TE) en las últimas décadas ha arrojado la necesidad de que todas las asignaturas se acomoden a este proceso, donde el uso de las TICs. es tan relevante. El estudio de la contabilidad que, con aprendizaje sistemático, ha entregado las últimas

generaciones de Contadores Públicos, también se ve en la necesidad de untarse de esto. Así, este proyecto se realiza con la esperanza de comenzar una estrategia educativa en la Universidad Icesi, con la cual los estudiantes del programa de Contaduría Pública y Finanzas Internacionales puedan converger su conocimiento teórico, aprendido en las clases magistrales, con talleres escritos y charlas; con un conocimiento más integral o práctico, nacido a partir de la implementación de situaciones reales “gamificadas”, con apoyo de las TICs., que llevan a los estudiantes de la contabilidad a ser más proactivos en su conocimiento.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO

Elaborar una propuesta de actividades de aprendizaje de la contabilidad, a partir del juego, el trabajo en equipo, el desarrollo de proyectos con referencias en casos reales y con apoyo de las TICs., para el programa de Contaduría Pública y Finanzas Internacionales.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir los principales conceptos que soportan el nuevo aprendizaje de la contabilidad.
- Describir el rol de las TICs. en esta nueva estrategia de aprendizaje.
- Desarrollar la propuesta de actividades de aprendizaje de la contabilidad, para el programa de Contaduría Pública y Finanzas Internacionales.

4 CATEGORÍA DE ANÁLISIS

4.1 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC):

Entendiendo que existe un programa de licenciatura con el mismo nombre y que sólo será mencionado de pasada, las TICs. harán referencia a

cualquier método para almacenar, procesar y transmitir información de forma digital.

4.2 TECNOLOGÍA EDUCATIVA

La Tecnología Educativa, que no es un concepto nuevo, soportará este proyecto desde su propio concepto: la aplicación de los medios tecnológicos para complementar la educación; la evolución que ha presentado y sus modificaciones más importantes a través del tiempo. “En un nuevo contexto como el que la nueva situación académica representa, la tecnología de la educación debe ganar más fundamentación y sentido práctico. De un lado, en función de sus nuevos descriptores parece estar ligada a un sentido de intervención” (Pons, 1997).

4.3 GAMIFICACIÓN:

Procedente del anglicismo *gamification*, somos capaces de asociar la gamificación con el juego. Se define como el uso de diseños de elementos del juego, característicos de los juegos, en contextos no relacionados con el mismo. Existe una similitud entre los juegos sociales y la gamificación, por eso, se dirá que las redes sociales jugarán un papel muy importante para el desarrollo de este proyecto y será evaluada en gran medida. El objetivo de la gamificación también consiste en hacer que un producto o servicio sea mucho más entretenido y logre cautivar y motivar más al usuario. Se espera que con la aplicación de la gamificación a los trabajos cooperativos puestos en marcha exista participación de los estudiantes que los logre involucrar. “(...) podemos afirmar como conclusión, en la búsqueda de una definición, que ese carácter relacionado con la motivación, la involucración y la diversión debe estar siempre presente en la gamificación (...) Desde mi punto de vista estos tres aspectos no solo deberían aparecer en los ejercicios basados en la gamificación, sino en cualquier actividad educativa en general si bien (...), queremos disfrutar viendo disfrutar a nuestros alumnos”. (Galilea, 2017)

5 MARCO TEÓRICO

5.1 SOBRE LA CLASE MAGISTRAL

La postura que se tiene de la clase magistral es positiva en muchos aspectos y no es objetivo de este trabajo reprochar su efectividad. La clase magistral ofrece un conocimiento que es orgánico y sistemático. Además, facilita al estudiante la manera correcta de abordar un tema y cómo se desarrolla. Algunas críticas, sin embargo, se hacen presentes cuando se trata este tema, por ejemplo, que parte de una creencia errada de que hay una relación directa entre lo que enseña el profesor en su exposición y lo que el estudiante aprende. También, se dice que favorece la pasividad de los estudiantes ya que, aunque el alumno se enfoca en prestar atención, toma apuntes y sigue la exposición del docente, la actividad mental y física se transforma en sólo receptora y no creativa. (Valcárcel) Se desea, por tanto, mostrar que la clase magistral tiene una mayor eficacia cuando se integran elementos audiovisuales, intelectivos, emotivos e interactuar personalmente. Factores que se estudian aquí mismo, dentro de las TICs. y el Aprendizaje Cooperativo.

5.2 CREATIVIDAD EN EL AULA

Existen dificultades que impiden el aprendizaje de la contabilidad desde una referencia cotidiana y, por esto, ya no es cuestión de cambiar algo, sino de, simplemente, darle otra forma (Seltzer, 2002). Se debe enfatizar mucho en las técnicas creativas que, en la enseñanza normativa de la contabilidad, no se ven muy presentes. Seltzer plantea que el concepto de contabilidad debería abrirse y superar a la antigua concepción que se tiene de la misma. Entonces, la creatividad en el aula de la contabilidad empezaría desde muy temprano. La idea de implementar actividades y técnicas creativas que pusieran en conflicto a los estudiantes generaría esa cualidad tan sustantiva de la creatividad. El autor asegura que el profesor es, sin lugar a dudas, un agente de esa

innovación a alcanzar y, aunque, este trabajo está dirigido a la estrategia para implementar un componente creativo dentro del estudio de la contabilidad en la Universidad Icesi, es importante comprender que el proceso de implementación inicia desde el proceso de preparación del docente, que ofrezca una calidad en la enseñanza y optimice el proceso de educación inyectando los cambios que se consideren valiosos que comprendan su formación personal y profesional.

5.3 IMPLEMENTACIÓN DE UN APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo plantea el uso del trabajo en equipos para que así cada participante vea mejorado su aprendizaje y el de sus compañeros. El aprendizaje cooperativo parte de la premisa de que cada miembro del equipo aprende, interioriza y entiende cada objetivo en el trabajo propuesto y es el mismo equipo el que se asegura de que todos los miembros del equipo lo realicen. En el método de Aprendizaje Cooperativo, un modelo que mueve esta metodología es la competitividad, en el que el objetivo radica en ser mejor que los demás, lo que obliga a los equipos comprometidos a dar lo mejor de sí y obtener mejores resultados que el resto. Sin embargo, modelos paralelos como el individualista, que tiene como objetivo obtener resultados óptimos independiente de lo que el grupo realice; y el cooperativo, cuyo éxito se ve reflejado siempre que la meta se logre a través del equipo; logran sostener la efectividad de aplicación de este método de aprendizaje.

Cuadro 1: Diferencias entre trabajo en grupo y aprendizaje cooperativo		
Factores	Trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo
Interés	El resultado del trabajo	Máximo rendimiento de todos
Responsabilidad	Solo grupal	Individual
Ayuda	Libertad de decidir si ayudar y a quién	Responsabilidad de ayudar a todos los miembros
Papel del profesor	Mero evaluador del resultado	Interventor y supervisor del trabajo
Lugar de desarrollo	Frecuentemente fuera del aula	Puede realizarse en el aula o fuera del aula
Habilidades sociales	Se suponen	Se enseñan y se aprenden

Tabla 1 Trabajo en Trabajo en Grupo vs. Aprendizaje Cooperativo. Delgado, M^a del Mar; Castrillo, Luis. (2014)

5.3.1 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

La metodología más acertada para el trabajo en equipo, está basada en el aprendizaje basado en proyectos. Lo relevante de este aprendizaje radica en su largo periodo para llevar a cabo que, a fines de este proyecto, favorece mucho. El desarrollo de un plan que relacione la participación de equipos de trabajo fomenta de forma crucial la proactividad del estudiante dentro de cada grupo. Este modelo de aprendizaje tiene similitudes con el aprendizaje basado en problemas y el estudio de casos reales o elaborados, en ambos, es el mismo estudiante el principal encargado de su aprendizaje y se debe comprometer con sus compañeros en un esfuerzo común, para una meta común (Casasola Balsells, Pérez Chamorro, & García Álvarez de Perea)

5.4 GAMIFICACIÓN

Este contexto, reconoce la gamificación como una herramienta que hace de la educación un componente más llamativo. El objetivo de este estudio, plantea de forma trascendental que los jóvenes se sientan atraídos a estudiar la contabilidad que, con el paso del tiempo, se ha tornado obsoleta en su forma de enseñarse. La gamificación tiene una serie de elementos que se usan de forma regular, y estos mismos elementos cargan psicológicamente al estudiante objeto para que pueda pasar más tiempo en el mismo juego, lo obliga a colaborar y, sobre todo, lo lleva a aprender gracias al contenido de la información que recibe por su permanencia en el juego. Así, se logra que el jugador obtenga unos conocimientos que antes de la partida, no tenía. Adicional, lo encamina a conocer estos tipos de juego con la finalidad de que lo consuman y de que lo continúen consumiendo por más tiempo para fines educativos, en este caso. (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez , 2013)

6 Propuesta de actividades

6.1 La Ruleta Financiera.

Se diseñará una ruleta con una aguja que se podrá girar voluntariamente. La ruleta estará dividida en varias secciones, con un color diferente que representarán los distintos Estados Financieros: Estado de la Situación Financiera, Estado de Resultados Integral, Estado de Cambios en el patrimonio, Estado de flujos de efectivo y las notas contables.

Objetivo: El grupo estará dividido en 3 equipos. Cuando estén acomodados, se le entregará a cada equipo 3 esqueletos de los estados financieros relacionados con el Estado de la Situación Financiera, El Estado de Resultados Integral y el Estado de flujo de efectivo. En cada ronda, se levantará 1 participante que irá a “apostar” a la ruleta financiera. Cada participante tiene la opción de elegir una de las casillas de la ruleta (Estado de la Situación Financiera, Estado de Resultados Integral, Estado de Cambios en el patrimonio, Estado de Flujos de efectivo o Notas contables). El monitor, una vez cada grupo tenga elegido el Estado Financiero que quiera, girará la ruleta con 2 posibilidades de respuesta:

- Gana un equipo: Si la ruleta se detiene en uno de los EE.FF. que fueron seleccionados por los equipos, el equipo que gana, tiene la opción de elegir una de las 3 cuentas que el monitor le enseñará para completar sus esqueletos. Para poder reclamarlo, debe argumentar a qué Estado Financiero pertenece y a qué categoría. Si no es capaz de sustentar la cuenta que ha elegido, perdería entonces la oportunidad de reclamarla.
- No gana un equipo: El monitor girará de nuevo la ruleta y el equipo que gane ahora, verá reducida la cantidad de cuentas sobre las que puede elegir.

El primer equipo que consiga llenar los 3 Estados Financieros, será el vencedor.

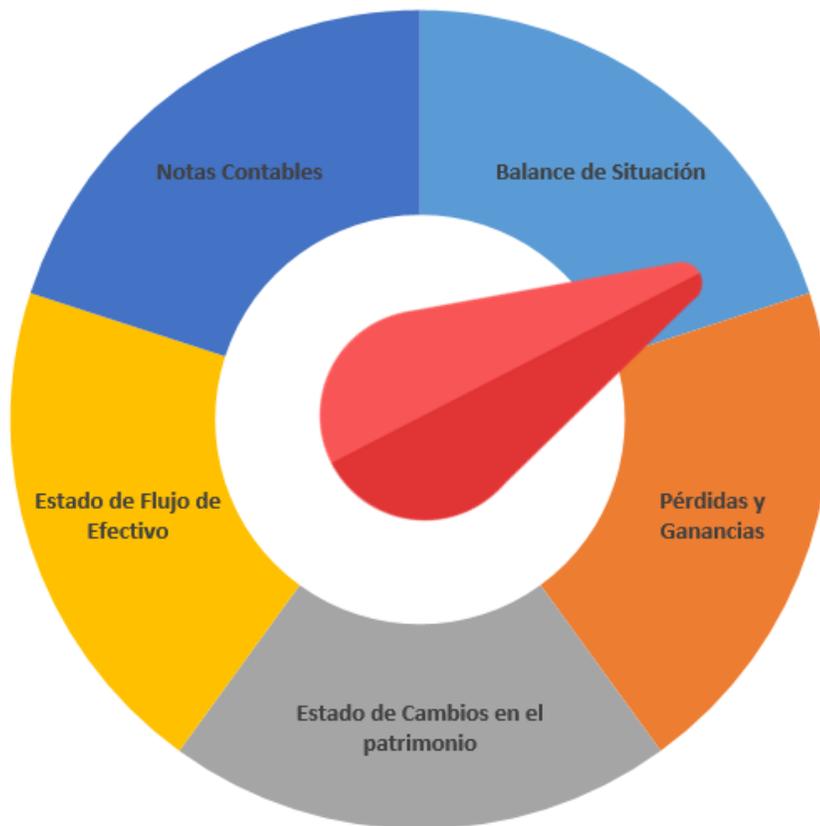
Para fines de comprender los esqueletos, el monitor puede disponer de los siguientes estados financieros, que podrá modificar siempre que necesite para evaluar los conceptos que considere relevantes.

COMPAÑÍA ACOFII, S.A.		
ESTADO DE RESULTADOS		
POR LOS AÑOS TERMINADOS EL 31 DE DICIEMBRE DE 2011 Y 2010		
	2011	2010
VENTAS NETAS	16.189.500	13.150.000
COSTO DE VENTAS	11.668.100	8.960.000
Utilidad Bruta	4.521.400	4.190.000
GASTOS DE OPERACIÓN	3.762.986	2.593.252
Utilidad Operativa	758.414	1.596.748
OTROS INGRESOS (GASTOS) NETO	(59.505)	(82.345)
Resultado Integral de financiamiento	37.284	4.250
Utilidad antes de Impto.	661.625	1.510.153
	36,559%	31,111%
IMPUESTOS A LA UTILIDAD	241.886	469.825
Utilidad Neta	419.739	1.040.328

COMPAÑÍA ACOFII, S.A.		
BALANCES GENERALES		
POR LOS AÑOS TERMINADOS EL 31 DE DICIEMBRE DE 2011 Y 2010		
ACTIVO	2011	2010
ACTIVO CORRIENTE		
Efectivo y equivalentes	866.838	898.500
Cuentas por cobrar	2.071.350	1.912.200
Inventarios	2.538.250	1.975.289
Pagos Anticipados	56.682	52.500
Total Corriente	5.533.120	4.838.489
ACTIVO NO CORRIENTE		
Mobiliario y Equipo, neto	2.467.792	1.495.438
TOTAL ACTIVO	8.000.912	6.333.927
PASIVO		
PASIVO CORTO PLAZO		
Préstamos de instituciones financieras	-	25.000
Cuentas y gastos acumulados por pagar	2.709.376	1.853.838
Impuestos a la utilidad por pagar	116.689	195.399
Participación de Utilidades por pagar	138.890	167.795
Total Pasivo Cto. Plazo	2.964.955	2.242.032
PASIVO LARGO PLAZO		
Cuenta por pagar de largo plazo	425.000	-
TOTAL PASIVO	3.389.955	2.242.032
CAPITAL CONTABLE		
Capital Social	2.000.000	1.500.000
Utilidades retenidas	2.191.217	1.551.567
Utilidad neta del ejercicio	419.740	1.040.328
TOTAL CAPITAL CONTABLE	4.610.957	4.091.895
TOTAL PASIVO Y CAPITAL CONTABLE	8.000.912	6.333.927

COMPAÑÍA ACOFII, S.A.
ESTADO DE FLUJO DE EFECTIVO
POR EL EJERCICIO TERMINADO EL 31 DE DICIEMBRE DE 2011

	2011
ACTIVIDADES DE OPERACIÓN	
Utilidad antes de Impuestos	661.626
Pérdidas relacionadas con Activ. De inversión	
Depreciación y amortización	276.356
Intereses a favor	(110.900)
Partidas relacionadas con Activ. De Financiamiento	
Intereses a cargo	148.184
SUMA	975.266
Incremento en cuentas por cobrar	(159.150)
Incremento en Inventarios	(562.961)
Disminución pagos anticipados	(4.182)
Disminución en cuentas y gastos acum. Por pagar	826.633
Impto. A utilidad pagados	(320.596)
FLUJO NETO DE EFECTIVO DE ACTIVIDADES OPERATIVAS	755.010
ACTIVIDADES DE INVERSIÓN	
Intereses cobrados	110.900
Adquisición de Maquina y equipo	(1.248.710)
FLUJO NETO DE EFECTIVO DE ACTIVIDADES DE INVERSIÓN	(1.137.810)
Efectivo a obtener antes del efectivo generado por financiamien	(382.800)
ACTIVIDADES DE FINANCIAMIENTO	
Entrada en efectivo por emisión de capital	500.000
Obtención de préstamo a largo plazo	400.000
Interés pagado	(148.185)
Dividendos pagados	(400.677)
FLUJO NETO DE EFECTIVO DE ACTIVIDADES DE FINANCIAMIENTO	351.138
Disminución neta de efectivo y equivalente	(31.662)
Efectivo y equivalente al principio del período	898.500
Efectivo y equivalente al final del período	866.838



6.2 Cuatro esquinas financieras

Para esta actividad, se debe disponer de un espacio previamente adecuado. El salón tendrá 4 mesas que representarán 4 distintos países que estarán adornadas correspondientemente. Cada país es el hogar de una de las cuatro diversas compañías que estarán en juego.

Objetivo: El grupo debe separarse equitativamente para representar a un país (esto no significa que sean propietarios de la empresa que tiene dicho país) y, como embajadores de cada país, deberán invertir, bien sea en su propio país o en un país ajeno. Como la actividad es un acercamiento didáctico y práctico, se trabajará con un solo tipo de moneda y se omite el papel de las divisas, SIN DEJAR DE MENCIONARLO COMO UNA REFLEXIÓN AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD.

Cuando cada equipo esté ubicado en el país que hayan elegido, el monitor procederá a la entrega de un capital acordado a cada uno de los países. Este será el dinero con el que invertirán en las acciones de las empresas representativas de cada país. Una vez se ha repartido el capital, se debe proseguir con la presentación de las compañías, a qué se dedican, su tiempo, etc. El monitor puede diseñar sus propias empresas según la temática que requiera, pero en este texto se anexa un prototipo diseñado dentro de la Universidad Icesi.

A continuación, el monitor mostrará en la pantalla un panorama de cómo se encuentra la empresa frente al país donde están (económica, legal, demográfica, etc.) y procederá a mostrar cuál es el valor de cada acción en cada país.

La actividad puede durar la cantidad de etapas que el monitor decida. Para la primera fase, los grupos deberán decidir en qué empresa(s) deciden invertir con base en el primer panorama obtenido. Para las fases 2 en adelante, ocurrirán sucesos que podrían afectar el valor de las acciones, para bien o para mal, y en cada fase los grupos volverán a comprar o vender sus acciones según consideren. Cabe resaltar que los sucesos debieron ser previamente pensados por el monitor y que también son susceptibles de ser manipulados para manejar un tema específico (como tributaria, por ejemplo).

Para la fase final, se escogerá como ganador al equipo que mejor haya invertido y que, como consecuencia, terminó con más capital en comparación.



Techno-Corp

Es una empresa dedicada a la fabricación y comercialización de procesadores y partes para computadores y dispositivos móviles.

Principales clientes: Apple, Huawei, Microsoft, Hewlett-Packard,....

Principales proveedores: Intel, IBM

Dato de interés: Sus principales plantas productoras se encuentran en China.



La vache es una empresa dedicada a la producción y venta de productos lácteos y derivados. Produce y/o procesa y vende: leche, yogurt, mantequilla, diferentes quesos y helados.

Principales clientes: Walmart, Carrefour, Casino, Milka, Ferrero Rocher,....

Principales proveedores: Cowco, principal criador de vacas lecheras en Brazil.

Datos de interés: Cada vez más consumidores se vuelven veganos, exigiendo productos "lácteos" que provengan de fuentes vegetales y no animales.



Compañía estadounidense dedicada a la generación de energía eléctrica gracias a la utilización de la fisión nuclear en centrales ubicadas en el este de Francia.

Principales clientes: Corea y Japón.

Principales proveedores: Rusia.

Datos de interés: en China no hay grandes minas de uranio, la más grande del mundo es la mina McArthur River en Japón. El 86% de la energía eléctrica consumida en China proviene de centrales nucleares.



Sigma Bank es un banco comercial mexicano dedicado principalmente al sector empresarial, financiando así varios proyectos empresariales y brindándoles la oportunidad de obtener créditos para asegurarles una buena liquidez.

Principales clientes: Personas naturales y compañías en México y USA.

Principales proveedores: Mt.Gox y otros brokers de menor tamaño.

Datos de interés: Actualmente, la mesa de dinero del banco ha crecido enormemente. Esta se está encaminando hacia el negocio de las criptomonedas como Bitcoin, Ethereum y Ripple.

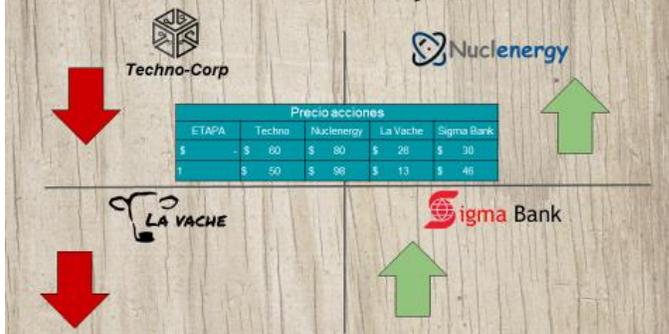
Precios HOY!!

- Techno espera lanzar al mercado un nuevo producto, que rompa estándares en innovación.
- Sigma Bank espera comprar varios Bancos de latinoamérica.
- La vache está lidiando un problema legal y de salubridad con el contenido de la leche.
- Nuclenergy espera tener resultados de su proyecto de investigación, con nuevas fuentes de energía. El gerente de ID afirma que el proyecto se encuentra bastante adelantado.

Precio acciones				
ETAPA	Techno	Nuclenergy	La Vache	Sigma Bank
-	10%	25%	15%	5%

Precio acciones				
ETAPA	Techno	Nuclenergy	La Vache	Sigma Bank
\$	\$ 60	\$ 80	\$ 26	\$ 30

Resultados Etapa 1



El formato en Excel que usará el monitor sería de la siguiente forma:

		Etapa 1 Compra										
		Etapa 0			Etapa 1 Compra			Etapa 1 Venta			Saldo si compra	
		Precio	N. accion	Total	Precio	N. accion	Total	Precio	N. accion	Total	# Accion	Saldo
Francia	Nuclearnergy	\$ 80		0			\$ -			0	0	\$ -
	Sigma Bank	\$ 30		0			\$ -			0	0	\$ -
	La Vache	\$ 26		0			\$ -			0	0	\$ -
	Techno-corp	\$ 60		0			\$ -			0	0	\$ -
	Total			0			\$ -			0		0
		Etapa 0			Etapa 1			Etapa 1			# Accion	Saldo
Mexico	Nuclearnergy	\$ 80		0			0			0	0	\$ -
	Sigma Bank	\$ 30		0			0			0	0	\$ -
	La Vache	\$ 26		0			0			0	0	\$ -
	Techno-corp	\$ 60		0			0			0	0	\$ -
	Total			0			0			0		0
		Etapa 0			Etapa 1			Etapa 1			# Accion	Saldo
Brazil	Nuclearnergy	\$ 80		0			0			0	0	\$ -
	Sigma Bank	\$ 30		0			0			0	0	\$ -
	La Vache	\$ 26		0			0			0	0	\$ -
	Techno-corp	\$ 60		0			0			0	0	\$ -
	Total			0			0			0		0
		Etapa 0			Etapa 1			Etapa 1			# Accion	Saldo
China	Nuclearnergy	\$ 80		0			0			0	0	\$ -
	Sigma Bank	\$ 30		0			0			0	0	\$ -
	La Vache	\$ 26		0			0			0	0	\$ -
	Techno-corp	\$ 60		0			0			0	0	\$ -
	Total			0			0			0		0

indispensable que contengan al menos 5 grupos o cuentas de las clases, por ejemplo

- Para activo: Cuentas por cobrar, Propiedad Planta y Equipo, Gastos no Devengados, Efectivo/Bancos, Inversiones.
- Para pasivo: Cuentas por pagar, Ingreso Diferido, Obligaciones Laborales, Proveedores, Provisión por garantía
- Para Patrimonio: Capital Autorizado, Utilidades retenidas, Donaciones en dinero recibidas, Reservas legales.
- Para Gasto: Aportes ICBF, Viáticos pagados, Prima de servicios, Suministro a trabajadores, Honorarios de la revisoría fiscal.
- Para Ingreso: Ventas hechas, Recuperación de Garantías, Intereses recibidos, Servicios realizados, Regalías, Subvenciones.

Estos rectángulos estarán ubicados, boca abajo, en el centro del círculo. En la imagen, el cuadrado de color negro, representa el espacio en el que estarán distribuidos.

Objetivo: El grupo se divide en 3 equipos, cada uno de ellos se ubicará en fila frente a una de las clases. Como se mencionó, cada clase está tres veces, así que cada grupo debe estar parado en una. Con el equipo posicionado, se le entregará a cada cabeza de fila un vaso, que representa la puntuación que acumulen. Cada grupo debe enviar al cabecilla de la fila al centro del círculo, por turnos, para que busque una de las parejas que corresponde a su clase, es decir, si están parados en la clase de Activos, deben buscar las parejas de las cuentas al respecto, o sea, dos rectángulos llamados “cuentas por cobrar”, por ejemplo. En cada oportunidad, una vez el cabecilla haga su participación, debe volver a ubicarse, pero esta vez al final de la cola. Cuando logren acertar una pareja de la clase, la fila se correrá a la siguiente clase (de “Activo” a “Pasivo”, por ejemplo) y volverán a buscar otra pareja, pero esta vez, las cuentas deben pertenecer a esta nueva clase. Si el equipo avanza de tal manera que alcanza a otro equipo en una clase, lo

saltarán, se ubicarán en la clase siguiente y le quitarán el vaso al equipo saltado.

El juego concluye una vez se agoten las parejas en el rectángulo o uno de los tres equipo se haga con los tres vasos.



7 Trabajo de campo: Aplicación de “4 Esquinas Financieras”.

7.1 Icesi Interactiva

Se tuvo la oportunidad de validar la actividad de 4 Esquinas Financieras en el evento de la Universidad Icesi, *Icesi Interactiva*. El objetivo inicial era capturar la atención de jóvenes que estaban a punto de dejar su colegio para direccionarse a la educación superior, así que tomamos, junto con el la asociación de Contaduría y Finanzas, ACOFII, el reto de cautivar a dichos estudiantes mediante la gamificación aplicada a un contexto académico como explicar de qué forma se mueven los mercados en el mundo.

La actividad se hizo en dos sesiones; la primera, inició a las 8 de la mañana, mientras, la segunda, a las 10 de la mañana aproximadamente. Para la primera sesión, estuvimos alertas mientras se completaba el grupo. El objetivo era crear un enganche desde el momento que ingresaran al salón, dado que eran estudiantes que nunca habían escuchado de contabilidad o finanzas y no los queríamos abrumar. De esta forma, rompimos el hielo con una actividad de motricidad, coordinación y trabajo en equipo en la que no entraré en detalles, puesto que sólo soporta la idea de la pedagogía aplicada en el juego, pero no trasciende en el tema de la contabilidad gamificada. Una vez se obtuvo la disposición de los estudiantes, se procedió a introducirlos a la actividad que nos compete. La explicación se hizo sin tecnicismos de tal forma que no se fueran a confundir y se modificó la percepción del ambiente aburrido a algo más llamativo con cambios sutiles (como cambiar las acciones por dulces o hacer más pegajoso el nombre de las empresas en juego).

Lo anterior no implica que no se hayan tocado los temas relevantes del juego, pues los estudiantes entendieron y aceptaron el concepto de la volatilidad en las finanzas, la manera en cómo los impuestos afectan una

economía, el concepto de costo, gasto, ingresos y utilidad. El desarrollo de la actividad, una vez explicada en el primer grupo, fluyó con una aceptación de 90 sobre 100, que estaba por encima de la acogida que estábamos presupuestando. Con esta información, se pulieron detalles logísticos de la actividad para el segundo grupo y hubo una mayor disposición del equipo de trabajo que ya se sentían más confiados para trabajar con el segundo grupo que, finalmente, tuvo una aceptación de 100 sobre 100.

Lo anterior, como trabajo de campo, no sólo es una muestra de que los estudiantes se ven más atraídos hacia estos métodos de aprendizaje, sino que permitió validar que los nuevos pedagogos también se sienten atraídos hacia una mecánica de instrucción más participativa y menos pasiva y siempre están dispuestos a mejorar un resultado si, activamente, pueden medir los resultados y los desarrollos de una forma distinta que no sea la calificación que se entregue, sino en el grado de disposición y motivación que sus estudiantes demuestren. Un claro ejemplo de lo que se espera en la educación del siglo XXI.





8 Bibliografía

- Casasola Balsells, M. A., Pérez Chamorro, V. A., & García Álvarez de Perea, J. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos y Trabajo en equipo: Innovando en la docencia de la asignatura "Sistemas Contables Informatizados". *Revista UPO Innova, Vol. I*, 107-122.
- Delgado Hurtado, M., & Castrillo Lara, L. Á. (2014). *Efectividad del aprendizaje cooperativo en contabilidad*. Elsevier España.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación en el ámbito educativo*.
- Galilea, R. O. (2017). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. Madrid.
- Pereda, J. T. (20 de Octubre de 2004). Evolución y situación actual del pensamiento contable. *Revista Internacional Legis de Contabilidad y Auditoría N°:20*, 43-128. Obtenido de http://legal.legis.com.co/document?obra=rcontador&document=rcontador_7680752a7d97404ce0430a010151404c
- Pons, J. d. (1997). *Tecnología de la educación: Una reflexión sobre su identidad científica y académica*. Ediciones Universidad de Salamanca .
- Seltzer, J. C. (2002). La aplicación de una didáctica creativa en la enseñanza de la contabilidad. *Revista Fuenes* 3.
- Valcárcel, M. V. (s.f.). *Presentación y explicación de los contenidos: La Clase Magistral*.