



Universidad Estatal de Milagro

UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERÍA EN CONTADURÍA PÚBLICA Y AUDITORÍA, MENCIÓN
CPA**

TÍTULO DEL PROYECTO:

**ELABORACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO CONTABLE
COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES DE CARRERAS
CONTABLES DE NIVEL MEDIO DE LA CIUDAD DE MILAGRO.**

Autora: Naranjo Pazmiño Gricelda Esther

Milagro, Abril del 2013

Ecuador



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Srta. Gricelda Esther Naranjo Pazmiño, para optar el título de Ingeniera en Contaduría Pública y Auditoría y que acepto tutoriar a la estudiante, durante la etapa del desarrollo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 30 días del mes de Abril del 2013

Ing. Huber Echeverría



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, GRICELDA ESTHER NARANJO PAZMIÑO, como autora de esta investigación declaro ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica Ciencias Administrativas y Comerciales de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 30 días del mes de Abril del 2013

Esther Naranjo Pazmiño

CI: 091877931-5



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Ingeniera en Contaduría Pública y Auditoría otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTÍFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico todo mi esfuerzo en la elaboración de este proyecto a mi buen Padre Celestial que me ha dado toda la sabiduría y fuerzas necesarias para cumplir mis metas, a mis padres en especial a mi mamá porque ha sido la persona que me ha apoyado en todo lo que he necesitado.

AGRADECIMIENTO

Doy mis eternos agradecimientos en primer lugar a Dios porque ha mostrado Su gracia, misericordia, ayuda fiel en cada etapa de mi vida, y también a las siguientes personas:

- Mis padres en especial a mi mamá.
- Mi tía Beatriz Pazmiño y primo Edgar Sánchez.
- Mi tutor Ing. Huber Echeverría por haberme guiado sabiamente en la elaboración de mi proyecto.
- A la Universidad Estatal por haberme brindado los conocimientos necesarios para mi futuro profesional.
- Mis amigos y hermanos en Cristo por su apoyo espiritual y físico, en especial a: Érica Freire, Gisela Niño, Leslie Suárez, Dayana Cando, Glenda Govea.
- A los Ingenieros Santiago Baquerizo, Marlon Torres y a la docente Jacqueline Ayala, por su ayuda técnica y pedagógica.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

MSc.

Jaime Orozco Hernández

Rector UNEMI

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue ELABORACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO CONTABLE COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES DE CARRERAS CONTABLES DE NIVEL MEDIO DE LA CIUDAD DE MILAGRO y que corresponde a la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Comerciales

Milagro, 30 de Abril del 2013

ESTHER NARANJO

CI: 091877931-5

INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1-2
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.1.1 Problematización	3-4
1.1.2 Delimitación del problema	4
1.1.3 Formulación del problema	4
1.1.4 Sistematización del problema	4-5
1.1.5 Determinación del tema	5
1.2 Objetivos	5
1.2.1 Objetivo general	5
1.2.2 Objetivos específicos	5
1.3 Justificación	6-7
CAPÍTULO II	
MARCO REFERENCIAL	8
2.1 Marco Teórico	8
2.1.1 Antecedentes Históricos	8-9
2.1.2 Antecedentes Referenciales	10-11
2.1.3 Fundamentación Teórica	11-12
2.1.3.1 Educación tecnológica	12-13
2.1.3.2 Capacidad de memorización	13-15
2.1.3.2.1 La inteligencia	15-16
2.1.3.3 Utilización del computador	16-17
2.1.3.4 Norma Internacionales de Contabilidad	17-18
2.1.3.5 PCGA	18-19
2.1.3.6 Contabilidad Básica	19-20
2.1.3.7 Programación	20-21
2.1.3.7.1 Visual Basic 6.0	21
2.1.3.7.2 MySQL	21
2.1.3.8 Diseño gráfico	21-22

2.1.3.9 Aprendizaje significativo	22-23
2.1.3.9.1 Etapas (Primera, segunda, tercera)	23
2.1.3.9.2 Dificultad de recordar información	23-24
2.2 Marco Legal	24-25
2.3 Marco Conceptual	25-26
2.4 Hipótesis y Variables	26
2.4.1 Hipótesis general	26
2.4.2 Hipótesis particulares	26
2.4.3 Declaración de variables	27
2.4.4 Operacionalización de las variables	28-29
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	30
3.1 Tipo y diseño de investigación	30-31
3.2 La Población y la muestra	31
3.2.1 Características de la población	31
3.2.2 Delimitación de la población	31
3.2.3 Tipo de muestra	31
3.2.4 Tamaño de la muestra	32
3.2.5 Proceso de selección	32
3.3 Los Métodos y las técnicas	32
3.3.1 Métodos teóricos	32-33
3.3.2 Métodos empíricos	33
3.3.3 Técnicas e instrumentos	33
3.4 Procesamiento estadístico de la información	33
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	34
4.1 Análisis de la situación inicial	34-44
4.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas	45
4.3 Resultados	45

4.4 Verificación de hipótesis	46
CAPÍTULO V	
PROPUESTA	47
5.1 Tema	47
5.2 Fundamentación	47-48
5.3 Justificación	48
5.4 Objetivos	49
5.4.1 Objetivo general de la propuesta	49
5.4.2 Objetivos específicos de la propuesta	49
5.5 Ubicación	49-50
5.6 Factibilidad	50-51
5.7 Descripción de la propuesta	51-76
5.7.1 Actividades	77-78
5.7.2 Recursos, análisis financiero	78-80
5.7.3 Impacto	81
5.7.4 Cronograma	81-82
5.7.5 Lineamiento	82
CONCLUSIONES	83
RECOMENDACIONES	84
BIBLIOGRAFÍA	85-86
ANEXOS	87-99

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1	
Clases de contabilidad basadas en Normas Internacionales	35
Cuadro 2	
Conocimiento del nombre para cada Estado Financiero de acuerdo a las NIC	36
Cuadro 3	
Conocimiento de la estructura para cada Estado Financiero de acuerdo a las NIC	37
Cuadro 4	
Nivel de conocimiento de la aplicación de las NIC	38
Cuadro 5	
Recuerdo total de los temas y ejercicios de contabilidad del período de estudio anterior	39
Cuadro 6	
Recibir información contable de manera creativa y divertida	40
Cuadro 7	
Aprender contabilidad jugando	41
Cuadro 8	
Conocimiento sobre algún juego de contabilidad	42
Cuadro 9	
Un juego contable computarizado aportaría mayor información	43
Cuadro 10	
Este juego aumentará su deseo de aprendizaje	44
Cuadro 11	
Esquema sopa de letras	56
Cuadro 12	
Palabras en desorden	58
Cuadro 13	
Presupuesto para la elaboración del diseño del juego	78
Cuadro 14	
Presupuesto para la implementación del juego	79

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Página web creada por Marín Ramos	10
Figura 2	
Estudiantes recibiendo clases con ayuda de la tecnología	12
Figura 3	
División del cerebro humano	14
Figura 4	
Computador usado en la actualidad	16
Figura 5	
Mapa de la Ciudad de Milagro	50
Figura 6	
Imagen de Rompecabezas	61
Figura 7	
Logotipo del juego CONTATO	62
Figura 8	
Pantalla de inicio del juego	63
Figura 9	
Pantalla de opciones del juego	63
Figura 10	
Instrucciones del Nivel 1	64
Figura 11	
Instrucciones del Nivel 2	65
Figura 12	
Instrucciones del Nivel 3	65
Figura 13	
Pantalla de ingreso de datos personales	66
Figura 14	
Diseño del primer nivel	67
Figura 15	
Puntuación y Normas aplicadas	67

Figura 16	68
Lista de puntuaciones	
Figura 17	
Mensaje de juego finalizado	68
Figura 18	
Diseño del Nivel 2	69
Figura 19	
Mensaje con la palabra correcta	69
Figura 20	
Nivel de puntuación y normas aplicadas en el Nivel 2	70
Figura 21	
Lista de puntuaciones	70
Figura 22	
Mensaje del juego finalizado del Nivel 2	71
Figura 23	
Imagen oculta del Nivel 3	71
Figura 24	
Diseño del Nivel 3	72
Figura 25	
Imagen completa del Nivel 3	72
Figura 26	
Imagen incompleta del Nivel 3	73
Figura 27	
Nivel de puntuación y normas aplicadas en el Nivel 3	73
Figura 28	
Lista de puntuaciones	74
Figura 29	
Mensaje del nivel 3 finalizado	74
Figura 30	
Pantalla de configuración	75
Figura 31	
Formato de la base de datos del Nivel 1	76

Figura 32

Formato de la base de datos del Nivel 2

76

Figura 33

Formato de la base de datos del Nivel 3

76

RESUMEN

Gracias al estudio minucioso realizado a los estudiantes de los primeros niveles de la carrera Ingeniería en Contaduría Pública y Auditoría de la Universidad Estatal de Milagro pertenecientes a la sección nocturna, con el fin de determinar y comprobar los efectos y consecuencias que se obtiene en el transcurso del tiempo cuando no se brinda la información contable de forma adecuada a los alumnos de nivel medio (Por cuanto si no existe una buena base en el principio difícilmente en el futuro se podrá estar capacitado para resolver todo tipo de problema de forma eficaz y eficiente), y se ha determinado que el nivel de conocimiento sobre las normas contables es deficiente, los jóvenes desean recibir clases de forma didáctica e interactiva, casi siempre se recuerdan los temas ya vistos en clases de períodos anteriores por cuanto no poseen una herramienta donde puedan practicar constantemente y consideran que si se puede aprender contabilidad a través de un juego. Lo cual es necesario que los estudiantes obtengan un programa con un diseño de acorde a su nivel que les ayude a adquirir mayor información de la que ya poseen sobre las normas y principios contables más requeridas en el campo laboral que van desde la terminología hasta la elaboración de los Estados Financieros. Por ello este software cuenta con tres diferentes niveles, en el cada uno posee diferentes temas y metodologías, integrando variables pedagógicas, contables e informáticas, donde el jugador usa su memoria, razonamiento y agilidad para alcanzar la meta deseada, la cual obtener una mejor puntuación e incrementar su conocimiento sobre contabilidad. Con esto se estaría aportando de forma beneficiosa al desarrollo intelectual de cada uno de los alumnos colegiales, a su ingreso y progreso de forma satisfactoria en su etapa universitaria, y estabilidad laboral.

SUMMARY

Thanks to the meticulous study carried out the students of the first levels of the career Engineering in Public Accounting and Audit of the State University of Miracle belonging to the night section, with the purpose of to determine and to check the effects and consequences that it is obtained in the course of the time when you doesn't offer the countable information in an appropriate way to the students of half level (since if a good base doesn't exist difficultly in the principle in the future one will be able to be qualified to solve all type of problem in an effective and efficient way), and it has been determined that the level of knowledge on the countable norms is faulty, the youths want to receive classes in a didactic and interactive way, the topics are almost always remembered already seen in classes of previous periods since they don't possess a tool where they can constantly practice and they consider that if he/she can memorize accounting through a game. That which is necessary that the students obtain a program with a chord design at their level that he/she helps them to acquire bigger information of which you/they already possess on the norms and countable principles more required in the labor field that you/they go from the terminology to the elaboration of the States Financiers. For it this software has three different levels, in the each one possesses different topics and methodologies, integrating pedagogic variables, accountants and computer, where the player uses his memory, reasoning and agility to reach the wanted goal, which to obtain a better punctuation and to increase his knowledge has more than enough accounting. With this it would be contributing from a beneficial way to the intellectual development of each one of the student's schoolboys, to their entrance and progress in a satisfactory way in their university stage, and labor stability

INTRODUCCIÓN

El mundo entero se dedica a la transferencia de diferentes bienes o servicios, sea a nivel nacional como internacional, por lo cual han llegado a estipular un solo tipo de normas contables para regirse a un solo procedimiento, beneficiando la inversión que realiza cada país y así evitar todo tipo de fraudes.

Y gracias a la globalización cada país tiene acceso a los avances tecnológicos, y nuestro país no se queda atrás, que ha ido adquiriendo todo tipo de sistema tecnológico para ser aplicado en diferentes áreas, tales como la educativa, industrial, comercio, agricultura, etc.

En la actualidad podemos observar que la mayoría de los centros educativos poseen equipos tecnológicos para brindar clases de acorde a las exigencias del mercado, pero a pesar de estos avances beneficiosos, en nuestro medio no existen programas que brinden información sobre temas contables actuales a los estudiantes de nivel medio. Varios docentes no poseen la práctica necesaria sobre la manipulación de estos aparatos ni la aplicación correcta de las normas contables para cada situación que se pueda presentar en una empresa, ocasionando que sus clases sean de forma tradicional, perjudicando al desarrollo intelectual y profesional del estudiante.

Pero cuando los estudiantes no reciben la adecuada información, los resultados se verán en los primeros semestres en su etapa universitaria y en el campo laboral, por ello en este proyecto se desea analizar las principales causas que originan la deficiencia en el nivel de conocimiento en los estudiantes que siguen carreras contables tales como Contaduría Pública y Auditoría, Ingeniería Comercial para así brindar una solución satisfactoria.

Y una de ellas es establecer un diseño de acorde al intelecto de los estudiantes de colegios, integrando las normas contables más exigidas en el área empresarial, donde el alumno adquiera información de una forma didáctica e interactiva, y al mismo tiempo que se divierte jugando está aprendiendo y aumentando su deseo de aumentar y mejorar su nivel de entendimiento. Esto es algo innovador por cuanto no existe software que aporte información sobre contabilidad, solo test que se pueden utilizar a través de internet, manejando términos complejos y sin indicar el tipo de datos que aplicaron para su desarrollo.

Se ha escogido a la ciudad de Milagro para el destino de la aplicación del juego, que a pesar de ser una ciudad pequeña está desarrollándose de forma significativa en los diferentes campos, y también porque posee una enorme cantidad de graduados en áreas comerciales que se inscriben en las diversas universidades de nuestro país y aplican sus carpetas en las diferentes empresas, permitiendo que nuestra hermosa ciudad suba de categoría en cuanto se refiere a lo educativo, por motivo de que nuestros bachilleres irían altamente capacitados para brindar todo tipo de información y solución acorde a las normas contables, gracias a los temas que posee el diseño del juego de contabilidad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

Por muchos años los docentes del área de contabilidad han brindado sus conocimientos sobre este tema a los estudiantes de nivel medio, son muchos los ya graduados y en la actualidad continúa la preferencia de escoger esta carrera por los jóvenes. Pero lamentablemente se pudo observar a través de análisis estadísticos que existe deficiencia en el conocimiento en los estudiantes de los primeros niveles universitarios de la carrera CPA del 33% de la Universidad Estatal de Milagro, esto se debe por varios motivos, los cuales vamos a detallarlos a continuación.

La ausencia de incorporar las normas internacionales de contabilidad en la malla curricular para los estudiantes de nivel medio ha originado que los niveles de estudio tanto de los colegiales como los universitarios no estén alineados ni orientados a las exigencias de nuestro mercado, provocando la incapacidad de brindar soluciones y ajustes contables a los problemas que posea la empresa de acorde a las normas vigentes.

El desconocimiento teórico y práctico sobre pedagogía por parte de los docentes, ha ocasionado que las clases sean monótonas nada didácticas e interactivas, creando el desinterés de aprendizaje por parte de los estudiantes y la confusión en los temas dictados en cada clase.

La inexistencia de aplicaciones tecnológicas en los niveles de educación media ha causado que algunos de los alumnos olviden los temas tratados en clases por cuanto no poseen un programa que les incentive a recordar y practicar de una manera interactiva todo lo que han percibido, teniendo como resultado inseguridad sobre el manejo de términos y software contables, dificultando su futura posición en una empresa.

La carencia de capacitaciones para docentes sobre los temas actuales de contabilidad, genera que el desenvolvimiento explicativo teórico y práctico sobre temas contables por parte de los estudiantes sea escaso e insuficiente, aumentando su inseguridad de trabajar en cargos importantes en una empresa, puesto que todas estas sociedades se guían de acorde a las NIC, y necesitan personal que posean la capacidad de realizar las operaciones basadas en estas normas.

1.1.2 Delimitación del Problema

PAÍS: Ecuador

REGIÓN: Costa

PROVINCIA: Guayas

CANTÓN: Milagro

CAMPO: Educativo

ÁREA: Contable

1.1.3 Formulación del Problema

¿Cuáles son los motivos que originan el deficiente nivel de conocimiento contable en los estudiantes de los primeros niveles universitarios de la carrera CPA?

1.1.4 Sistematización del Problema

1.- ¿De qué forma se ven afectados los estudiantes al recibir una malla curricular sin integrar temas actuales de contabilidad?

2.- ¿Qué afectaciones existen en los alumnos por el desconocimiento teórico y práctico de pedagogía por parte de los docentes?

3.- ¿Qué consecuencias existen en los estudiantes universitarios por la inexistencia de aplicaciones tecnológicas en el nivel medio?

4.- ¿Qué se genera en los estudiantes por la ausencia de capacitaciones en los docentes sobre normas contables vigentes?

1.1.5 Determinación del tema

Elaboración del diseño gráfico de un juego contable computarizado para estudiantes de carreras contables de nivel medio de la Ciudad de Milagro.

1.2OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Detectar los motivos que originan el deficiente conocimiento contable en los estudiantes de los primeros niveles universitarios de la carrera CPA, a través de una investigación individual y de acorde a los resultados brindar la mejor solución a su problema.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes mediante un sondeo personal para de esa manera constatar las falencias que se originan al no integrar temas actuales de contabilidad en la malla curricular.
- Comprobar las afectaciones que existen en los alumnos por el desconocimiento pedagógico en los docentes, a través de una indagación particular, y así analizar la herramienta que pueda beneficiar a su desarrollo educativo.
- Evaluar las consecuencias que existen en los estudiantes universitarios por la inexistencia de aplicaciones tecnológicas en el nivel medio, mediante averiguaciones estadísticas y así planificar el posible instrumento que aporte al progreso instructivo.
- Verificar lo que se genera en los estudiantes por la ausencia de capacitación en los docentes sobre normas contables vigentes, a través de encuestas personales y de esta manera contribuir al mejoramiento formativo de forma dual.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este estudio se originó al verificar que por varios periodos se ha conservado el deficiente conocimiento contable en los estudiantes de los primeros niveles universitarios de la carrera CPA. Esto es debido que no han existido diferentes técnicas impartidas por el docente para que el alumno aprenda contabilidad de una manera creativa, original e interactiva, con datos actualizados en las diversas instituciones educativas tanto públicas como privadas de educación media que imparten esta materia. Los cuales se han basado en mallas curriculares que no tienen integradas las normas actuales de contabilidad, perjudicando el nivel de conocimiento del estudiantado. Se ha podido constatar la suma importancia de poseer un software de juego contable, donde se ponga en práctica todos los conceptos y ejercicios recibidos en clases.

Los centros educativos de nivel medio obligatoriamente necesitan adquirir medios tecnológicos para capacitar a jóvenes para que sean futuros profesionales aptos para desenvolverse en diferentes áreas laborales, y en nuestro país la educación ha ido evolucionando de acorde a cada gobierno electo, y en estos años se ha constatado la importancia que se le ha dado a la enseñanza por parte de las autoridades gubernamentales, puesto que en la antigüedad los docentes impartían sus clases en horarios rotativos, usando pizarrones hechos de manera y tizas de diferentes colores, aulas con fallas de infraestructura y de instalación (aunque aún existen instituciones con estas falencias), en algunos casos violaciones a los derechos humanos, pero todo esto se ha ido aboliendo.

Los docentes necesitan ser capacitados sobre conceptos y ejercicios prácticos basados en las Normas Contables vigentes en nuestro país y también en el área tecnológica, porque en nuestro medio se maneja la tecnología y los maestros necesariamente deben vincular estos dos aspectos en su metodología de enseñanza.

Esto será beneficioso tanto como para el maestro como para el alumno ¿Por qué? Porque el docente dará sus clases de forma atractiva, motivadora e innovadora despertando el interés de estudiar, y del alumno porque hará memoria de todo lo

que ha estudiado en años anteriores e inquirirá nuevos conocimientos. Lo que aporta al desarrollo personal de manera satisfactoria.

Esto dará como resultado clases motivadoras con alumnos capaces de defenderse en temas comerciales en el mundo estudiantil y laboral. Mejorando su rendimiento y desempeño en el aula. Estaremos superándonos en la metodología de enseñanza, mejorando la pedagogía del maestro, puesto que algunos docentes nuevos en el área no saben cómo llegar al alumno pero con la ayuda de este sistema se le facilitará la impartición de los temas fijados en cronograma o malla curricular.

Este proyecto está relacionado con algunos puntos presentados en el Plan Nacional del Buen Vivir, los cuales son: (2) Desarrolla la capacidad teórica y práctica del estudiante aportando beneficios de reconocimientos y económicos a la comunidad milagreña. (5) Es un trabajo realizado bajo las normas legales y contables nacionales e internacionales lo cual nos permite introducirlo a nivel internacional, sin afectar la soberanía de nuestros países hermanos. (10) Es un juego donde puede participar todo tipo de persona sin acepción alguna. Pueden acceder a este programa con facilidad sin ninguna restricción.¹

Definitivamente, esta ayuda tecnológica se ha esperado por largos periodos, lo cual su inexistencia ha afectado a nuestra juventud estudiantil y ni que decir de los profesionales que cuenta nuestro Ecuador, por lo tanto hoy es el tiempo de cambiar nuestra mentalidad y llevemos a otro nivel nuestra enseñanza donde el maestro y alumno se sientan seguros y capaces de desarrollar cualquier actividad contable. Brindaremos confianza en el estudiante y la necesidad de capacitarse cada día más, porque al verse derrotado en el juego tendrá el deseo de superarse y ganar. Lo que le llevará a aprender por si solo sin la necesidad de que le estén indicando lo que debe hacer, por cuenta propia buscará el tema en que falló, lo intentará de nuevo y ya no fallará. Toda persona desea llegar al primer lugar, los jugadores harán todo lo posible para llegar a la meta, esto es divertido y llamativo para el joven, no querrá parar hasta ganar.

¹ Plan Nacional del Buen Vivir

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

La contabilidad es una herramienta muy indispensable en el mundo empresarial, y se puede observar su necesidad desde la antigüedad, donde las personas se vieron en la obligación de buscar técnicas para registrar sus operaciones mercantiles, iniciando con la elaboración de tablas, monedas y de poco a poco fueron desarrollándose hasta llegar a la creación de la partida doble, el creador de este método es Luca Pacioli también conocido como el padre de la Contabilidad. Fueron pasando los años y fueron mejorando las técnicas de registro y contabilización.

En la actualidad se cuenta con programas sofisticados de contabilidad, donde ya no es necesario de contratar personal para cada proceso ni realizar compras de materiales de oficina, puesto que la tecnología ha ocupado en su mayoría el lugar de trabajo del ser humano. Estos sistemas solo necesitan el ingreso de datos de las transacciones diarias y por si solos generan los Estados Financieros de una manera ágil, sin pérdida de horas de tiempo y ahorrando costo de mano de obra. Solo basta hacer clic en puntos claves y se obtiene la información que se requiere en el mismo momento que lo solicite.

Para evitar fraudes, confusiones en el comercio nacional e internacional, el ser humano se ha visto en la obligación de crear normas y principios que sean aplicadas de manera equitativa y equilibrada por cada país, por eso es que contamos con las

conocidas Niif's, NIC, PCGA, NEC, Ley de Comercio, Código Tributario, y muchos más.

Todo esto va de la mano con el desarrollo tecnológico que ha existido a nivel mundial, y uno de esos avances es la que tuvo el computador, este no era como lo es ahora, pasó por varias transformaciones, iniciando como una máquina de calcular llamada Pascal en el año de 1670, después de algunas mejoras llegó a ser una máquina diferencial de Babbage, luego de varios periodos de intentos se creó el colossus un aparato de tamaño significativo, y así pasaron por cambios intensivos hasta llegar al computador que todos conocen, pero esto no ha quedado ahí, en estos últimos años ha evolucionado de manera drástica este aparato, teniendo cambios en su tamaño, forma, instalación.²

En la época actual muchas instituciones cuentan con avances sea en el área de infraestructura, organización, tecnológica, etc., los docentes continúan usando las algunas de las técnicas de enseñanza de tiempos pasados. Adquiriendo libros para luego distribuir a los estudiantes mediante copias, o enviando tareas de investigación en folletos, libros, revistas y a través del internet. Sus clases son desarrolladas mediante la lectura y explicación, talleres grupales, trabajos en el laboratorio de informática, exposiciones, inscripciones en seminarios, etc. Pero no cuentan con técnicas adicionales y actualizadas que mejoren el dinamismo e interacción entre los estudiantes con el docente.

Gracias a todos los avances anteriormente mencionados, están a nuestra disposición una variedad test de contabilidad para descubrir nuestro nivel de conocimiento, pero muy pocos son los juegos creados para ésta área. Por ello es necesaria la creación de este juego para mejorar la educación del nivel medio tanto a nivel local y nacional, aportando información actualizada en donde puedan participar todo tipo de persona de manera activa y didáctica.

² Castillo T. Jorge – Sólo ciencia. com

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Muchas personas naturales e instituciones públicas o privadas adquieren diferentes tipos de programas para que el aprendizaje de contabilidad sea para cada ser humano en una forma didáctica e interactiva, puesto que es una carrera muy solicitada en el mundo laboral, que necesita ser adquirida de la manera más adecuada por cada estudiante.

Y hoy contamos con diferentes metodologías de aprendizaje tales como test en páginas web creada por Marín Ramos (2012) donde se proporciona un conjunto de preguntas relacionados a la materia de un solo nivel sea básico o superior, las cuales son respondidas de acorde al nivel de conocimiento que posea la persona, y una vez que son contestados todos los ítems sale el respectivo puntaje y el tiempo transcurrido, esto mide el nivel de conocimiento que se posee en ese momento.³



Figura 1. Página Web creada por Marín Ramos

También podemos observar la suma importancia de que una clase sea productiva donde el estudiante pueda brindar sus comentarios o sugerencias, lo cual López Fajardo de UNIANDES ha creado un juego educativo donde participan tanto el estudiante como el docente, en donde crean una empresa irreal en forma grupal a través del internet, en el cual tomarán las respectivas decisiones de acorde a las

³ Marín Ramos-2012 (http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/591290/contabilidad_basica.htm)

actualizaciones de información que les brinde el maestro, esto se realiza por el período de clases y al final deben cuadrar sus respectivos estados financieros, esta es una idea muy original, orientada para estudiantes universitarios de primer nivel, aunque lamentablemente tuvo unos pequeños errores.⁴

Pero a pesar de contar con varias metodologías de aprendizaje sea a través de sistemas o blogs creados en internet o a través de programas que se pueden adquirir en tiendas que vendan productos tecnológicos, no se ha encontrado un juego que trate sobre temas actuales de contabilidad, donde se enseñe y a la vez se mida el nivel de conocimiento que posee el joven estudiante.

Este proyecto incorpora diferentes tipos de preguntas contables, las cuales no se basan en un solo tema de estudio, sino en las normas contables más aplicadas en el mundo laboral, ni a un determinado sector institucional puesto que es dirigido para jóvenes colegiales y universitarios, con el objetivo de incitar al estudiante a aprender más de su carrera y buscar mayor capacitación de su área de estudio.

2.1.3 Fundamentación Teórica

El mundo entero ha ido evolucionando en diferentes áreas como son: tecnológicas, industriales, comerciales, científicas, etc., y el Ecuador no se ha quedado atrás gracias a la globalización ha podido adquirir nuevos conocimientos y artículos que le han permitido desarrollarse de manera sustancial. Por lo cual es necesario que las diferentes instituciones se capaciten para ir al día con los temas más modernos, acorde a las expectativas nacionales e internacionales.

Pero la tecnología es la que más ha evolucionado de manera increíble por estos últimos años, observando instrumentos sofisticados, destinados para usos diferentes y con características que llenan las expectativas y necesidades exigentes de los usuarios de éstos. Profesionales de toda índole se han visto en la obligación de utilizar los diferentes medios tecnológicos para beneficio propio y de la sociedad.

Por tal motivo los docentes han tenido que destinar parte de su presupuesto a la participación de talleres y seminarios para adquirir mayor información teórica y

⁴ López Fajardo – UNIANDES - AVA

poseer capacidad de manejar con facilidad cada programa del computador, y así brindar sus clases de forma satisfactoria a sus alumnos.

Una de las instituciones donde más se deben utilizar estos instrumentos son las educativas, puesto que de ahí salen los futuros profesionales que van a brindar sus servicios a la comunidad, pero lamentablemente son muy pocos los docentes que poseen experiencia o los conocimientos básicos sobre programas tecnológicos educativos.

2.1.3.1 Educación Tecnológica

Las clases dictadas en las diferentes instituciones deben captar la atención e interés de los estudiantes, motivando el deseo de adquirir mayor conocimiento de lo que ya se posee. Muchos centros educativos cuentan con equipos tecnológicos que brindan un aporte para el aprendizaje, pero son muy pocos los maestros que usan estos medios para dictar su clase, convirtiéndola en monótono y desmotivando a los jóvenes, esto se debe por su falta de capacitación en cuanto al manejo correcto de cada programa instalado. Cultivando en la juventud la falta de razonabilidad en los diferentes temas comerciales.

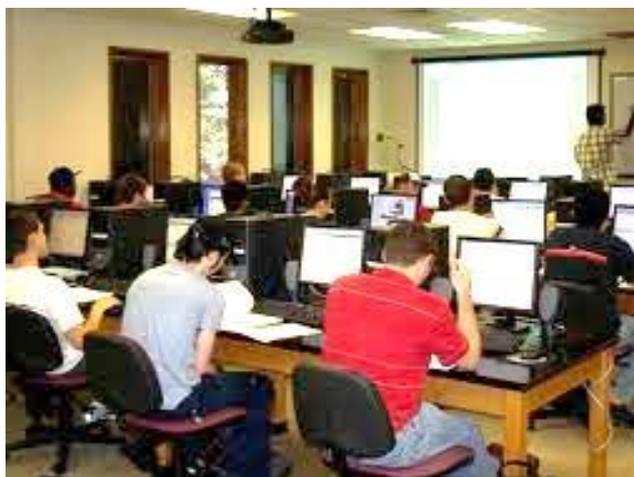


Figura 2: Estudiantes recibiendo clases con ayuda de la tecnología.

Por ello es recomendable que el docente aplique los siguientes puntos:

- Aceptación de los avances tecnológicos.
- Introducir los diferentes medios tecnológicos en la malla curricular.

- Usar estos programas de manera creativa.
- Comprender y explicar términos informáticos.
- Preparación del programa que se va a utilizar en clases.
- Trabajo en equipo.

Una vez que ha aplicado estos puntos en su vida profesional, debe coordinar el horario de clases de una manera selectiva, para que se alcance este objetivo se recomienda seguir el siguiente modelo base:

- 1.- Reunión entre los demás colegas para establecer los puntos a tratar en clases.
- 2.- Adquirir toda la información necesaria para exponer datos actualizados
- 3.- Aplicación de lo establecido.
- 4.- Realizar un examen para conocer si la nueva metodología mejoró el nivel de empeño del alumno.
- 5.- Verificar los errores o sucesos importantes para luego determinar los cambios que se deben realizar.

Pero aun cuando se posea todo el conocimiento necesario en el área tecnológico existen restricciones en el lugar de estudio, sea porque no cuentan con el equipo indispensable o con los programas básicos de aprendizaje o por desinterés de la administración de brindar un alto nivel de conocimiento a la comunidad estudiantil.⁵

2.1.3.2 Capacidad de Memorización

Nuestro cuerpo está conformado por diferentes partes así mismo nuestro cerebro, el cual está compartido por las áreas del Pensamiento, Movimiento, Tacto, Oído, Vista, Equilibrio, Olfato Gusto, Palabra, y la memoria que juega un papel importante en este tema.

⁵ Cukierman, U., Rozenhauz, J y Santángelo, H. "Tecnología Educativa" - Editorial Pearson



Figura 3 División del cerebro humano

Esta parte de nuestra masa cerebral, es muy importante ya que ella nos ayuda a recordar todos los aspectos de nuestra vida. Aquí se da un largo proceso que va desde el almacenamiento de la información hasta su respectiva transmisión o utilización.

Las características de nuestra memoria son las siguientes;

- Funciona por vinculación: Es decir que usa objetos, sentimientos, tiempo, condiciones adversas, similitudes, práctica constante, temas de gran importancia. Los compara y esto provoca que el ser humano recuerde lo que en ese momento desea.
- Escoge lo que desea guardar y olvidar, por lo general los malos y pésimos momentos son los que más se anhela borrar de nuestra mente.
- Labora de acuerdo al estado físico, mental y emocional que se encuentre la persona.
- Es variante de acuerdo a los ejercicios de memoria que se somete el individuo

Pero a pesar de todo esto, cada ser humano tiene un tipo de memoria única a pesar de ser la misma forma, a continuación presentamos la clasificación que se le ha otorgado:

- De acuerdo a los sentidos, hechos importantes, hechos cotidianos, temas significativos, espacios físicos.
- Por el tiempo en que acontecen los hechos, por lo general los acontecimientos pasados son los más duraderos que los que fueron en un instante con sentimientos momentáneos.

- Por período de funcionamiento de pequeño y grande plazo

Una vez estudiada los tipos y las cualidades de nuestra memoria, ahora nos toca enfocar el método preciso para que todo lo que se enseñe quede bien guardado en la memoria del estudiante. Este consta de cuatro partes los cuales son:

- 1) Adherir en el alumno el objetivo deseado usando diferentes técnicas especialmente donde intervengan la mayoría de los sentidos del individuo que se desea que adquiriera la información.
- 2) Mantener el mismo concepto, es decir que el docente debe poseer los conceptos de manera correcta, puesto que los alumnos son reflejo de los maestros.
- 3) Repetición de la información, permitirá al joven a recordar lo que ya vio anteriormente.
- 4) Realizar comparaciones con definiciones anteriores y con los actualizados.

Nuestra memoria es frágil y para su buen funcionamiento debemos poner mucha atención cada punto sustancial para el buen aprendizaje, para que todo lo que se enseñe quede bien guardado. Muchas personas olvidan cosas porque no han practicado constantemente y porque fue visto hace varios años atrás y como no se han actualizado, se pierde toda la información que han adquirido.⁶

2.1.3.2.1 La inteligencia

No existe un concepto determinado sobre inteligencia, pero se puede llegar a la conclusión de que la inteligencia es la capacidad de reflexionar, comprender conceptos de temas de diferentes índoles brindando la mejor solución. Y a través de estudios se ha determinado que existen diferentes tipos de inteligencias:

- Perceptiva, aquí se aprende a través del uso de cada uno de los sentidos que posee el ser humano.
- Cinética, puesto que se utiliza al propio cuerpo humano.
- Inventiva, donde el ser humano llega a sus propias conclusiones a través del razonamiento.

⁶ Guía Moderna de Estudios, "Planificación Técnicas y Metodología de Aprendizaje", Vol. 1

- Relaciones con la sociedad, en la cual la persona puede con facilidad tratar con las diferentes personalidades de las demás personas, comprendiendo su forma de ser y brindando apoyo en las diferentes áreas.
- Sentimental, facilidad de entender la diversidad de emociones propias o de los demás.
- Ético, comprensión de los principios íntegros que posee cada persona.
- Racional, la cual utiliza un análisis exhaustivo de los temas para brindar una solución de acorde al problema u objetivo establecido.
- Matemática, facilidad de resolver todo tipo de ejercicios que estén relacionados con cálculos numéricos.
- Biológica, comprensión del estudio de todos los seres vivos e inertes.
- Gramatical, capacidad de manejar fácilmente tanto la parte conceptual como escrita de las palabras.
- Hábito, es cuando se aprende a través de la aplicación de los diferentes temas como costumbre en la vida diaria.⁷

2.1.3.3 Utilización del Computador



Figura 4 Computador usado en la actualidad.

Este equipo ha sufrido cambios significativos por diferentes periodos, en la actualidad podemos observar una gran diversidad y variedad de estos aparatos, y estos son muy requeridos en empresas, negocios, hogares, instituciones educativas, etc.

⁷ Antoranz, E, Villalba, J, "Desarrollo cognitivo y motor", Editorial Editex, España

Por ello es muy importante el uso de estos aparatos tecnológicos en los centros de educación, porque a través de ellos se brinda información y práctica necesaria para la capacitación técnica del estudiante.

Las personas que utilicen este medio digital deben agregar en su léxico términos informáticos para brindar conocimientos adicionales al tema brindado de acorde a la malla curricular, esto permitirá que el joven pueda desenvolverse cuando tenga conversaciones del área tecnológica y contable. Esto les brinda seguridad en lo que ha adquirido tanto en práctica como en teoría.⁸

2.1.3.4 Normas Internacionales de Contabilidad

En el mundo entero la contabilidad es muy imprescindible, puesto que existen una variedad de actividades tales como comerciales, sin fines de lucro, venta de servicios, etc., que necesariamente deben llevar un debido registro. Y como la globalización ha permitido que se realicen negocios e inversiones entre países los cuales poseen sus propias normas y leyes, que muchas veces ocasionaban confusiones e inseguridades para realizar el comercio exterior.

Por ello se han visto en la obligación de crear normas contables las cuales deberán ser usadas de manera unánimes por todos los países, apoyando al crecimiento de las exportaciones e importaciones de forma legal y justa. Y su aplicación va de acuerdo a la necesidad o actividad que realice en un Estado o región, a continuación se transcriben las más solicitadas en nuestro medio laboral:

- NIC 1 Presentación de Estados Financieros (Alcance, finalidad, responsabilidad de emisión, componentes, consideraciones generales, uniformidad, compensación, estructura y contenido, Balance de Situación, Cuenta de Resultados, Cambios en el patrimonio neto, Notas a los Estados Financieros)
- NIC 2 Existencias (Alcance, Coste de Existencias, fórmulas de coste, valor neto realizable, reconocimiento como gasto del periodo, información a incluir)

⁸ UNIANDES- LIDIE- VOL 4 N°1

- NIC 8 Resultado Neto del período, errores importantes y cambios en las políticas contables (Alcance, beneficio o pérdida, partidas extraordinarias, beneficio o pérdida en actividades ordinarias, cambios en las estimaciones contables, errores importantes, cambios en los criterios contables)
- NIC 16 Propiedades Planta y equipo (Alcance, reconocimiento de activos, valoración inicial de los activos, desembolsos posteriores a la adquisición, valor posterior a la inicial, abandono y venta de los activos, información a incluir en los estados financieros)
- NIC 17 Arrendamiento (alcance, clasificación, contabilización del arrendatario y arrendador)
- NIC 18 Ingresos (alcance, definición, valoración de los ingresos, venta de productos, prestación de servicios, intereses royalties y dividendos)
- NIC 21 Transacciones en moneda extranjera (alcance, transacciones en moneda extranjera, estados financieros, efectos fiscales, información a incluir)
- NIC 23 Gastos financieros (alcance, gastos financieros, gastos financieros capitalizables, inicio de la capitalización, suspensión de la capitalización, cese de capitalización, información a incluir, pautas transitorias)
- NIC 37 Provisiones de pasivo, activos, contingentes y pasivos contingentes (alcance, reconocimiento, valoración, reembolsos, cambios en el valor, aplicación de las provisiones, aplicación de las reglas de reconocimiento y valoración, información a incluir)
- Glosario⁹

2.1.3.5 PCGA

A más de existir normas y leyes, se cuentan con principios de contabilidad que ayudan en la elaboración de los debidos Estados Financieros, las cuales son:

1. Ente
2. Bienes económicos
3. Moneda de Cuenta
4. Empresa en Marcha
5. Valuación al Costo

⁹ Comprender las Normas Internacionales de Contabilidad – gestión 2000.com - accid

6. Ejercicio
7. Devengado
8. Objetividad.¹⁰

2.1.3.6 Contabilidad Básica

La contabilidad es un proceso que va desde el ingreso de datos de las operaciones diarias para luego ser ordenadas y distribuidas de acorde a su denominación y al final presentar en documentos la información de manera resumida y entendible para la debida toma de decisiones para el beneficio de la empresa.

Es necesario conocer los siguientes términos contables para nuestra mejor comprensión del tema, los cuales se los presenta a continuación:

Activo: Son todos los bienes y potestades que posee la empresa.

Pasivo: Son todas las responsabilidades monetarias que posee la empresa con personas ajenas a ella.

Capital: Es cantidad monetaria o física aportada por los accionistas para la creación de la entidad

Patrimonio: Representa el total aportado por los socios más los resultados económicos del ejercicio sean negativos o positivos.

Plan de Cuentas: Es un listado que varía de acuerdo a la actividad y necesidad de cada entidad, y se lo lleva en un correcto orden. Aquí van las cuentas y subcuentas de Activo, Pasivo, Patrimonio, Ingresos, Egresos.

Estado de Situación Inicial: Es la documentación donde se presenta las cuentas y valores con que se inicia el período económico. El cual consta de activo, pasivo y patrimonio, cuya estructura cuenta de encabezado y cuerpo, y se lo puede realizar de dos formas sea en horizontal o vertical. Al final contará con las firmas de los responsables de su elaboración y revisión.

Libro Diario: Como su nombre lo dice, es una libro donde se ingresa cada una de las operaciones que se realizan por cada día, de manera ordenada conservando su

¹⁰ Greco, O. "Diccionario Contable" Cuarta Edición, Valletta Ediciones, Florida, 2007

nitidez y originalidad. Cuenta con varias columnas las cuales son fecha, descripción o detalle, referencia, parcial, debe, haber, con sus respectivas sumatorias.

Libro Mayor: Es el registro de cada cuenta ingresada en el Libro Diario, clasificadas y ordenadas de acuerdo a su denominación y pertenencia. Y existen cinco formas de ser elaborados, los cuales son:

- En forma de T
- A un solo folio
- Doble Folio
- Un solo folio con saldo
- Un solo folio con doble saldo

Balance de Comprobación: Se registran todas las cuentas del Mayor con sus respectivos saldos, los cuales deberán cuadrar mutuamente.

Estado de Resultados: Se ingresan todas las cuentas de ingresos y egresos, para determinar el resultado económico del período, y estos pueden ser utilidades o pérdidas.

Balance General: Presenta los valores finales del período de acuerdo a los resultados obtenidos de los estados financieros anteriormente mencionados.¹¹

Esta información fue obtenida del Libro de Contabilidad Básica de Walter Zambrano.

2.1.3.7 Programación

La programación es un proceso que se lo realiza de acorde a un grupo de indicaciones sobre el objetivo que se desea alcanzar, aplicando términos de acorde al tema, y que da como resultado un software para ser utilizado en el computador.

Los conocimientos y experiencia adquirida por el tiempo van vinculados con los problemas que se presentan en el tiempo actual. Las personas que deseen usar o crear cualquier programa deben poseer un deseo de utilización de tecnologías con mente abierta a los cambios sin colocar barreras por juicios apresurados, conocimientos sobre símbolos acordes a la época y al tema a tratar, manejo de software complejo y actualizado.

¹¹ Zambrano Cadena – Guayaquil

El cual surge por diferentes motivos, los cuales son:

- Deseo de solucionar situaciones complejas a través del computador
- Debida planeación con el respectivo proceso de elaboración
- Términos que sean comprensibles y que vayan de acorde al tema.¹²

2.1.3.7.1 Visual Basic 6.0

Las personas capacitadas en cuanto se refiere a sistemas desearon crear un lenguaje de programación, pero como toda cosa innovadora, recibe el agrado o desprecio de los demás, y este tipo de lenguaje tuvo una gran variedad de cambios, llegando al que conocemos como Visual Basic 6.0

El significado de BASIC viene de (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code), utilizado por muchos programadores para elaborar software de todo tipo de categoría.¹³

2.1.3.7.2 MySQL

Una base datos es la agrupación de información de forma ordenada, y que para la persona pueda ingresar, obtener y encausar más datos, es necesario poseer un sistema MySQL. Es muy veloz, fidedigno y sencillo de utilizar.

Puede manejar una gran variedad de información, utiliza diferentes ventanas o ítems que permite interactuar entre el usuario y servidor.¹⁴

2.1.3.8 Diseño Gráfico

Es la técnica y destreza manual y mental que se utiliza en la elaboración de diferentes materiales de una manera creativa y original manejando una variedad de elementos que van desde la tecnología hasta el talento humano. Con ello se realizan los folletos, libros, manuales, portadas publicitarias, slogan, páginas web, revistas, en si toda una variedad de objetos.

Esto no va solamente dirigido para el mundo empresarial sino también para el área de educación dinámica, que puede ser utilizado en herramientas impresas, visuales

¹² Corrales M., "Lenguaje Logo III", San José de Costa Rica

¹³ <http://www.napo-arevalo.blogspot.com/>

¹⁴ <http://www.mysql.com/>

o tecnológicas. Por ello el docente debe poseer la debida doctrina actualizada y experiencia en mantener el orden en clases, para que en un futuro la tecnología ocupe su lugar.

Y según investigaciones se puede observar que los docentes prefieren utilizar en primer lugar los típicos manuales impresos, en segundo lugar actividades de interacción y por último el uso de los equipos tecnológicos¹⁵.

Entonces podemos llegar a la conclusión que para la elaboración de cualquier imagen o programa se requiere de agilidad, creatividad, manejo de programas modernizados, para así satisfacer los deseos más exigentes del cliente.

2.1.3.9 Aprendizaje Significativo

Este tipo de aprendizaje está orientado a crear nuevos esquemas de aprendizaje a través de la vinculación o unión de conceptos nuevos con los ya adquiridos por los alumnos.

Para que las clases brindadas a los estudiantes sean satisfactorias es imprescindible que el docente obtenga lo siguiente:

- Poseer todo el conocimiento necesario sobre la materia que va a enseñar.
- Objetivos que el docente desea alcanzar con sus alumnos.
- Capacitarse sobre los temas que va a impartir a sus estudiantes.
- Conocer sobre metodologías modernas de enseñanza.
- Desarrollar un correcto plan de estudio, indicando los materiales didácticos a utilizar y los trabajos a realizar en clases.
- Brindar las clases con tácticas educativas, con dominio sobre los temas tratados.
- Realizar una correcta evaluación para conocer con exactitud las calificaciones donde se conoce el nivel de aprendizaje del alumno.

Es imprescindible que los docentes sean preparados en tres áreas, que son:

¹⁵ Moreno Rodríguez, "El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos" - 2009

- **Teórico.-** Adquiriendo mayor información sobre temas de acorde a la materia que dicta a sus estudiantes, para de esta manera evitar confusiones en sus clases, logrando el manejo satisfactorio de terminologías de esa área.
- **Pensamiento.-** Capacidad de razonar y llegar a los resultados o conclusiones con uso de la lógica de forma exacta.
- **Ejercicios actuales.-** Donde pueda enseñar y resolver problemas que aparecen de forma habitual en las diferentes áreas de vida de la sociedad.

2.1.3.9.1 Etapas

Este aprendizaje posee tres etapas, las cuales son:

Primera etapa

- El estudiante recibe los datos de forma concreta sin ninguna comparación con los temas ya vistos anteriormente.
- Comienza a analizar cada terminología de acorde a su criterio personal
- Utiliza diferentes métodos de memorización, para aprender los conceptos nuevos recibidos.

Segunda Etapa

- El alumno inicia a vincular la nueva información con los conceptos ya conocidos, aplicando diferentes estructuras para su mejor comprensión.
- Análisis y estudio profundo discerniendo por etapas la información.
- Recordatorio de lo aprendido sin la necesidad de utilizar los materiales brindados por los docentes.

Tercera Etapa

Los conocimientos adquiridos son manejados con seguridad y libertad, por cuanto ha llegado a una conclusión explícita sobre la información que memorizó.

2.1.3.9.2 Dificultad de recordar información

Esto se debe por varios motivos, los cuales son:

- La información fue adquirida hace muchos años atrás.
- Materia de poco uso en la vida profesional.

- Temas aislados a la materia.
- Memorización forzada.
- Uso de terminología no apta para la capacidad intelectual del estudiante.
- Poseer la información sin poder comprender y peor enseñar.
- Ausencia de preocupación para adquirir mayor información y entenderla.¹⁶

2.2 MARCO LEGAL

Constitución Política del Ecuador

Capítulo 4

De los derechos económicos, sociales y culturales

Sección octava

De la educación

Art. 72.- Las personas naturales y jurídicas podrán realizar aportes económicos para la dotación de infraestructura, mobiliario y material didáctico del sector educativo, los que serán deducibles del pago de obligaciones tributarias, en los términos que señale la ley.

Art. 75.- Serán funciones principales de las universidades y escuelas politécnicas, la investigación científica, la formación profesional y técnica, la creación y desarrollo de la cultura nacional y su difusión en los sectores populares, así como el estudio y el planteamiento de soluciones para los problemas del país, a fin de contribuir a crear una nueva y más justa sociedad ecuatoriana, con métodos y orientaciones específicos para el cumplimiento de estos fines.

Sección novena

De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

¹⁶ DÍAZ, Frida, BARRIGA, Arceo, HERNÁNDEZ, Gerardo, "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo", Segunda Edición, Mc Graw Hill.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico. ¹⁷

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Contabilidad: Sistema de cuentas interconectadas para registrar las magnitudes básicas de la economía nacional, resultantes de las operaciones de los agentes macroeconómicos.

NIC: Son normas internacionales de contabilidad

Software: Agrupación de programas, indicaciones y normas informáticas para realizar determinadas tareas en el computador.

PCGA: Principios de Contabilidad Generalmente Aceptados

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico

Ciencia: Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales.

Destreza: Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Didáctico: Propio, adecuado para enseñar o instruir.

Globalización: Tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales.

Niif's: Normas Internacionales de Información Financiera

Comercio: Negociación que se hace comprando y vendiendo o permutando géneros o mercancías.

Digital: Perteneciente o relativo a los dedos. || 2. Referente a los números dígitos y en particular a los instrumentos de medida que la expresan con ellos.

Vinculación: Perpetuar o continuar algo o el ejercicio de ello.

¹⁷ Constitución política del Ecuador- Capítulo 4- Derechos económicos, sociales y culturales

Memorización: Fijar algo en la memoria.

Partida Doble: Consiste en un registro donde va el deudor y acreedor en un solo asiento contable. Creado por Luca Paccioli en 1494.

Debe: Se registra todos los valores de bienes o servicios que la empresa recibe.

Haber: Se registra los valores de bienes o servicios que la empresa entrega.

Encabezamiento: Consta del nombre de la empresa, del documento que se lo está realizando, fecha de origen de las actividades.

Cuerpo: Cuenta con las cuentas que se van utilizar en el documentos, como son activos, pasivos, patrimonio, ingresos o egresos.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

Con la existencia de un software educativo e interactivo orientado para el nivel medio disminuiría la deficiencia de conocimientos contables en los estudiantes universitarios de la carrera de CPA.

2.4.2 Hipótesis Particulares

- Si se integrara temas actuales de contabilidad en el juego computarizado entonces el nivel de conocimiento de los alumnos estarían alineados a las exigencias del mercado con la capacidad de brindar soluciones.
- Si los docentes usaran el software contable como instrumento pedagógico en sus clases incrementaría el interés y entendimiento por parte de los alumnos.
- Si se aplicara adecuadamente el juego contable como una herramienta teórica - práctico en el nivel de educación media disminuiría el olvido de los temas ya tratados en clases e incrementaría el conocimiento contable y tecnológico en los estudiantes.
- Si los docentes poseen un programa tecnológico de contabilidad que les brinden información de normas contables vigentes estos aportarían al desarrollo del léxico y seguridad laboral en los alumnos.

2.4.3 Declaración de Variables

Hipótesis general	VD: Conocimientos contables en los estudiantes universitarios. VI: Software educativo e interactivo de contabilidad.
Hipótesis particular 1	VD: Conocimientos alineados a las exigencias del mercado con capacidad de brindar soluciones VI: Temas actuales de contabilidad en el juego computarizado
Hipótesis particular 2	VD: Interés y entendimiento por parte de los alumnos. VI: Software contable como instrumento pedagógico.
Hipótesis particular 3	VD: Conocimiento contable y tecnológico en los estudiantes VI: juego contable como una herramienta teórica - práctico
Hipótesis particular 4	VD: Desarrollo del léxico y seguridad laboral VI: Programa tecnológico de contabilidad

2.4.4 Operacionalización de las Variables

Variables	Definición	Indicadores	ITEM	FUENTES	TECNICAS
VI: Existencia de un software educativo e interactivo	Juego de contabilidad instalado en un computador	Elaboración de un software de contabilidad.	8.- ¿Conoce algún juego de contabilidad basada en las NIC?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VD: Disminución de la deficiencia de conocimientos contables	Que los estudiantes posean mayor información sobre contabilidad	Promedio sobre las calificaciones de contabilidad de los primeros niveles universitarios	4.- Según su criterio personal ¿Qué nivel de conocimiento posee usted sobre la aplicación de las NIC?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VI: Integración de temas actuales de contabilidad en el juego computarizado	Aplicar temas con sus respectivos ejercicios de acorde a las normas vigentes	Programa con temas actuales	1.- ¿En el colegio usted recibió clases de contabilidad basada a las Normas Internacionales vigentes en nuestro país?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VD: Alineación del nivel de conocimiento de los alumnos con las exigencias del mercado	Temas de acorde a la modalidad de trabajo que existe en las empresas	Syllabus basado a las exigencias actuales en el mundo empresarial	2.- ¿Conoce usted el nombre que da las NIC a cada Estado Financiero? 3.- ¿Conoce usted la estructura y requisitos de llenado para cada Estado Financiero de acorde a las NIC?	Estudiantes de CPA	Encuesta

VI: Utilización de un software contable como instrumento pedagógico en sus clases.	Programa que integra aplicaciones creativas despertando el interés de estudio	Elaboración del juego de contabilidad	6.- ¿Desearía recibir usted información contable de una manera didáctica y divertida?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VD: Incrementaría el interés y entendimiento por parte de los alumnos	Mejoraría el deseo de aprendizaje a través de este juego didáctico	Nivel de asistencia a clases de contabilidad	10.- ¿Piensa usted que con este juego de contabilidad aumentaría su deseo de aprendizaje?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VI: Aplicación adecuada del juego contable como herramienta teórica-práctica en el nivel de educación media	Utilización de programas donde el alumno adquiera mayor información sobre contabilidad	Elaborar el software de contabilidad	7.- ¿Considera que se pueda aprender contabilidad jugando? 9.- ¿Considera que contando con un juego contable computarizado aportaría mayor información a la que usted ya posee?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VD: Disminución del olvido de los temas ya tratados en clases e incremento del conocimiento contable y tecnológico en los alumnos	Conservar en la memoria todos los casos contables recibidos en clases mejorando la comprensión de términos de contabilidad y tecnología	Promedio de los resultados obtenidos en las pruebas de diagnóstico realizados al inicio del período lectivo.	5.- ¿Usted recuerda totalmente los temas y ejercicios que recibió sobre contabilidad en el período de estudio anterior?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VI: Docentes posean un programa tecnológico de contabilidad	Ayuda práctica para brindar clases de una manera didáctica a los estudiantes	Creación del programa de contabilidad	6.- ¿Desearía usted recibir información contable de una manera creativa y divertida?	Estudiantes de CPA	Encuesta
VD: Aportarían al desarrollo del léxico y seguridad laboral en los alumnos	Fácil desenvolvimiento sobre temas actuales de contabilidad garantizando su estabilidad laboral	Promedio de calificación de las tesis de los profesionales graduados de contabilidad	4.- Según su criterio personal ¿Qué nivel de conocimiento posee usted sobre la aplicación de las NIC? 9.- ¿Considera que contando con un juego contable computarizado aportaría mayor información a la que usted ya posee?	Estudiantes de CPA	Encuesta

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para el estudio y elaboración de este proyecto, se ha basado en dos tipos de investigación, las cuales son necesarias para alcanzar los objetivos establecidos.

Investigación Cuantitativa.-Fue utilizada la investigación cuantitativa porque brinda ayuda al estudio numérico y estadístico y para este tema se requiere obligatoriamente de ello, puesto que se va a manejar una población de estudiantes de Nivel Medio considerablemente grande, que se puede medir en valores fijos, para lo cual se necesitarán de cálculos para determinar valores para la muestra.

Una vez recolectada la información básica exigida para este estudio se procederá a su respectivo ingreso a la base de datos, que después de procesos de cálculos matemáticos, podremos obtener un resumen a través de valores porcentuales y tablas estadísticas, que nos beneficia a su mejor comprensión.

Investigación Descriptiva.- También se usa la investigación descriptiva, ya que estudia las situaciones presentes de cada objeto o persona. Entonces esta nos será de gran ayuda, por cuanto una vez obtenido todos los datos de manera porcentual y resumida, se requerirá del análisis individual de cada ítem para determinar las variables que afectan a nuestro estudio.

Se llegará a una conclusión y se buscará diferentes posibles soluciones o respuestas para este proyecto, entendiendo la situación actual de nuestra ciudad en

el área de aprendizaje contable, aportando ideas para el desarrollo educacional y profesional de nuestra sociedad estudiantil de instituciones públicas y privadas.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

Nuestro estudio va orientado a una población que la hemos seleccionado de la siguiente manera:

Formación: Estudiantes de Nivel Medio

Procedencia: Zona educativa de la Ciudad de Milagro.

3.2.2 Delimitación de la población

La Ciudad de Milagro cuenta con 166.634 habitantes, los cuales están distribuidos 83.393 son mujeres y 83.241 son varones según el último censo realizado en el año 2010 por el INEC.¹⁸ Posee 18 colegios educativos tanto públicos como privados y dos universidades. Por el gran número de estudiantes en el área contable se ha delimitado la población y se ha escogido a los alumnos de los cuatro primeros semestres de Ing. CPA de la Universidad Estatal de Milagro sección nocturna.

3.2.3 Tipo de Muestra

El tipo de muestra que se va a utilizar en este proyecto es el no probabilístico, por cuanto no se ha hecho ningún cálculo ni selección al azar,¹⁹ más bien se ha escogido a los estudiantes de los cuatro primeros semestres de Ing. CPA de la sección nocturna, por motivo de que la mayoría posee la experiencia personal y laboral necesaria para reconocer y entender la necesidad que existe de la aplicación de las NIC en el medio educativo y empresarial, también por su criterio formal adquirido en toda la trayectoria como estudiante de secundaria y universitario, sin dejar atrás de que son ellos los encargados de elaborar y firmar los Estados financieros los cuales deberán estar realizados de acorde a las Normas Contables vigentes, y porque pertenece a la población escogida en este proyecto.

¹⁸ www.inec.gob.ec

¹⁹ http://www.campusuma.com.ar/campus20/pluginfile.php/1750/mod_resource/content/1/Unidad%206.pdf

3.2.4 Tamaño de la Muestra

Nuestra población es finita porque se conoce con exactitud el número de estudiantes de Ing. CPA existentes en los cuatro primeros semestres. Por lo tanto se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Npq}{\frac{(N-1)E^2}{z^2} + pq}$$
$$n = \frac{(103)(0,50)(0,50)}{\frac{(103-1)0,05^2}{1,96^2} + (0,50)(0,50)}$$

$$n = 81$$

3.2.5 Proceso de Selección

El proceso de selección se basó en muestra de expertos, por cuanto los estudiantes de CPA de la sección nocturna de la Universidad Estatal de Milagro poseen el conocimiento y experiencia necesaria sobre el estudio y manejo correcto de contabilidad.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

El Método Inductivo – deductiva estudia puntos de manera particular para después llegar a una deducción en la toma de decisiones,²⁰ por ello se usa este método en este caso porque vamos a realizar averiguaciones a cada persona que posee diferentes opiniones para luego de un análisis previo se escogerá la mejor opción de aplicación.

El Método Analítico – sintético.- distribuye un todo en diferentes partes para ser estudiados por separado y al final se los vuelve a agrupar para su comprensión,²¹ por ende se va a requerir de esto, porque vamos dividir los resultados de las

²⁰ Eyssautier de la Mora – México 2006

²¹ Eyssautier de la Mora – México 2006

preguntas por su denominación para su respectivo análisis estadístico y al final presentarlo de manera global.

El Método Hipotético – deductivo.- busca confirmaciones a través de las hipótesis con sus respectivas verificaciones²², en este estudio se buscará respuestas de acuerdo a las hipótesis planteadas, realizando un análisis para que al final se tome las debidas soluciones.

3.3.2 Métodos Empíricos

La observación directa consta de verificar personalmente a través de la visión los sucesos o hechos presentes investigando los motivos que los originan, generando datos para la búsqueda de resultados²³. Y por ello se ha constatado la necesidad de un programa de estudio contable, determinando las causas de origen y las posibles medidas a tomar.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

Son el conjunto de métodos y recursos utilizados para la recolección de datos que se desea obtener, para luego ser estudiados y analizados. Aquí he decidido utilizar las siguientes técnicas:

Encuesta.- Conjunto de preguntas dirigidas a los estudiantes, de una manera ordenada acorde a los objetivos e hipótesis planteadas.

Muestreo.- Debido que la población de estudiantes es grande se ha decidido realizar las encuestas a un grupo más pequeño, de acuerdo a los resultados de la fórmula aplicada.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Al ejecutar encuestas a los alumnos de la UNEMI, se va a dar solución al problema a través del juego contable computarizado para el aprendizaje continuo del estudiante. La recolección de datos se presentará por medio de gráficos de pastel realizados en Excel.

²² Hurtado León y Toro Garrido – Venezuela 2007

²³ Rodríguez Moguel – México 2005

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN INICIAL

Este es el resultado de la ejecución de las encuestas dirigidas a los estudiantes de Ingeniería en Contaduría Pública y Auditoría de la Universidad Estatal de Milagro, del primero al cuarto semestre sección nocturna, para determinar la necesidad de contar con un juego sobre contabilidad para incrementar su nivel de conocimiento.

1.- ¿En el Colegio usted recibió clases de contabilidad basada a las Normas Internacionales vigentes en nuestro país?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 1: Clases de contabilidad basadas en Normas Internacionales

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	9%
CASI SIEMPRE	10	12%
MUCHAS VECES	8	10%
POCAS VECES	27	33%
NUNCA	25	31%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

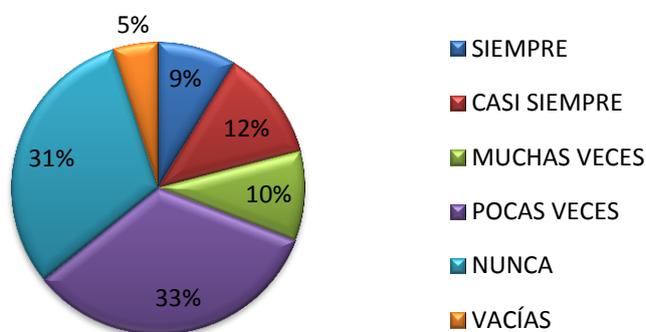


Gráfico 1 Representación gráfica de los resultados estadísticos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Podemos observar que existe una gran necesidad en el área educativa de recibir contabilidad basada en las NIC, puesto que el 33% de los encuestados han recibido pocas clases sobre este tema tan importante, el 31% nunca la han escuchado, el 12% casi siempre, el 10% muchas veces y apenas el 9% si han adquirido temas de esta índole. Estos resultados nos brinda la certeza que el juego contable brindaría mayor información y cubriría vacíos en la mente de cada alumno de nivel medio.

2.- ¿En el colegio usted recibió los nombres que da las NIC a cada Estado Financiero?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 2.- Conocimiento del nombre para cada Estado Financiero de acuerdo a las NIC

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	6%
CASI SIEMPRE	6	7%
MUCHAS VECES	7	9%
POCAS VECES	22	27%
NUNCA	37	46%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Inq. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

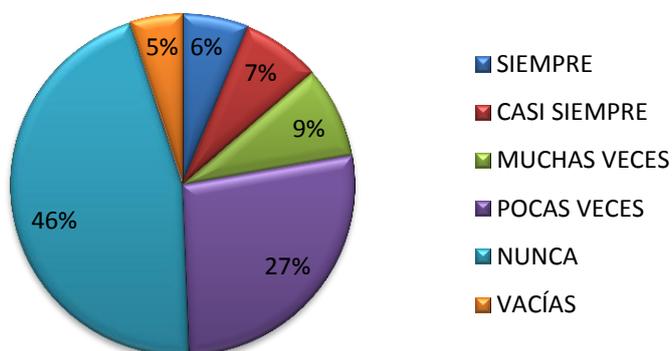


Gráfico 2 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la segunda pregunta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El resultado de esta pregunta nos hace ver la necesidad que existe de adquirir información contable, puesto que el 46% de los encuestados nunca han recibido en clases los nombres que da las NIC a los Estados Financieros, el 27% pocas veces, el 9% muchas veces, el 7% casi siempre y apenas el 6% si lo han recibido, lo cual es algo básico y necesario que todos deberían recibir en clases.

3.- ¿Su profesora de contabilidad le enseñó y explicó a usted sobre la estructura y requisitos de llenado para cada Estado Financiero de acorde a las NIC?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 3.- Conocimiento de la estructura para cada Estado Financiero de acuerdo a las NIC

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	5%
CASI SIEMPRE	5	6%
MUCHAS VECES	8	10%
POCAS VECES	23	28%
NUNCA	37	46%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Inq. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

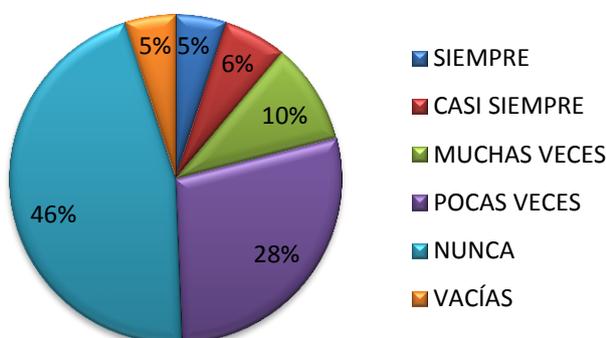


Gráfico 3 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la tercera pregunta.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Lamentablemente se puede observar que el 83% de los encuestados no conocen la estructura y los requisitos para realizar un Estado Financiero y apenas el 16% si poseen el conocimiento necesario para elaborarlos y el 1% no ha respondido a la pregunta que puede ser por varios motivos. Esto brinda la certeza de que este proyecto mejorará su nivel de conocimiento en éstas áreas tan esenciales que deben dominar cada estudiante del área contable.

4.- Según su criterio personal ¿Qué nivel de conocimiento posee usted sobre la aplicación de las NIC?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 4: Nivel de conocimiento de la aplicación de las NIC

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
EXCELENTE	1	1%
MUY BUENO	5	6%
BUENO	21	26%
REGULAR	23	28%
DEFICIENTE	27	33%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

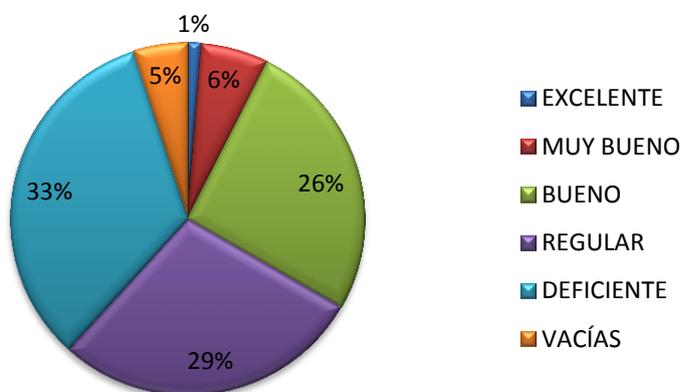


Gráfico 4 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la cuarta pregunta.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Es evidente que los estudiantes deben adquirir mayor información actualizada sobre contabilidad puesto que el 33% opina que su nivel de conocimiento es deficiente, el 29% considera que su nivel es regular, el 26% opina que es bueno, el 6% que es muy bueno y apenas el 1% piensa que su nivel es excelente. Esto debe ser atendido y estudiado de manera inmediata, buscando la mejor solución posible.

5.- ¿Usted recuerda totalmente los temas y ejercicios que recibió sobre contabilidad en el período de estudio anterior?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 5: Recuerdo total de los temas y ejercicios de contabilidad del período de estudio anterior.

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	6%
CASI SIEMPRE	23	28%
MUY POCO	22	27%
POCO	24	30%
NUNCA	3	4%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

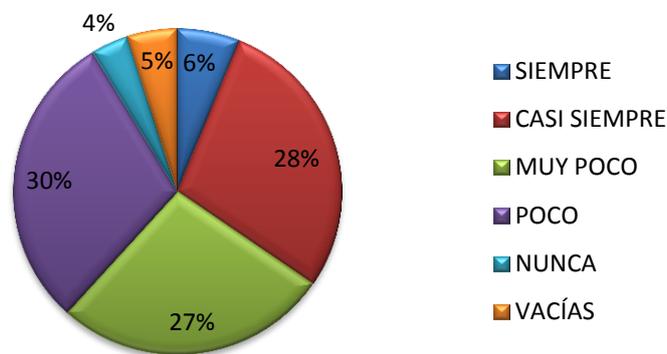


Gráfico 5 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta cinco.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Podemos constatar que los estudiantes no practican lo que reciben en clases, porque el 30% de los encuestados se acuerdan poco de lo que adquirieron en períodos anteriores el 28% casi siempre, 27% muy poco, 6% siempre y el 4% nunca. Esto apoya a la creación del juego porque tendrían donde practicar, recordar o aprender temas anteriormente tratados o nunca vistos.

6.- ¿Está de acuerdo que se debe recibir información contable de una manera creativa y divertida?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 6: Recibir información contable de manera creativa y divertida.

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	57	70%
ACUERDO	12	15%
NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	6	7%
EN DESACUERDO	2	2%
TOTALMENTE DESACUERDO	1	1%
VACÍAS	3	4%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

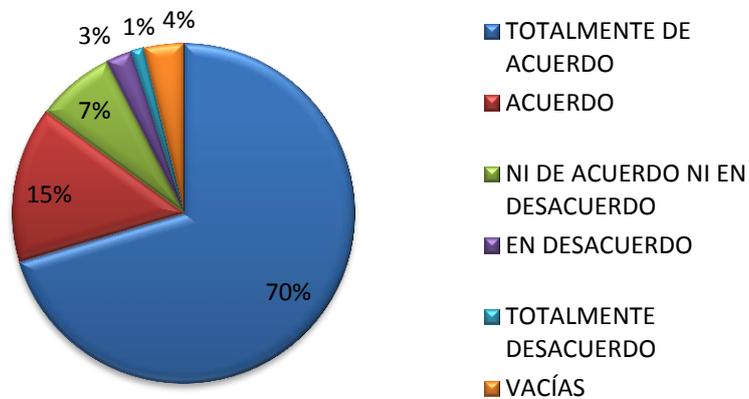


Gráfico 6 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta seis.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Se puede observar que los estudiantes desean recibir temas contables de manera divertida y creativa por parte de los docentes o por otro medio, puesto que el 70% están totalmente de acuerdo, el 15% están de acuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 3% en desacuerdo y apenas el 1% está en total desacuerdo. El 4% se debe a preguntas no respondidas por diferentes motivos. Lo cual este juego contable satisface a los requerimientos aquí mencionados.

7.- ¿Considera usted que se pueda aprender contabilidad jugando?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 7: Aprender contabilidad jugando.

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	34	42%
ACUERDO	21	26%
NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	15	19%
EN DESACUERDO	5	6%
TOTALMENTE DESACUERDO	3	4%
VACÍAS	3	4%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

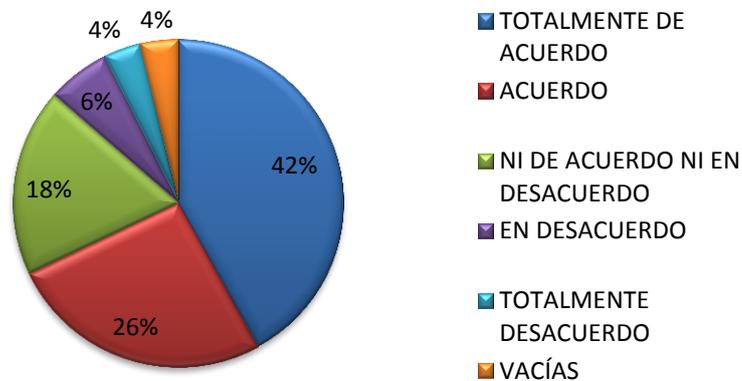


Gráfico 7 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta siete.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En este resultado se puede determinar que los jóvenes consideran que se puede aprender jugando puesto que el 42% lo considera de esa manera, el 26% están de acuerdo, el 18% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 6% está en desacuerdo, el 4% en total desacuerdo y el otro 4% se debe a preguntas no respondidas por varios motivos. Esto brinda que el juego es fiable porque a más de divertirse se adquirirá mayor información.

8.- ¿Qué tanto conoce sobre juegos computarizados basados en las NIC?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 8.- Conocimiento sobre algún juego de contabilidad.

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
EXCESO	2	2%
LO SUFICIENTE	4	5%
MUY POCO	10	12%
POCO	19	23%
NADA	41	51%
VACÍAS	5	6%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

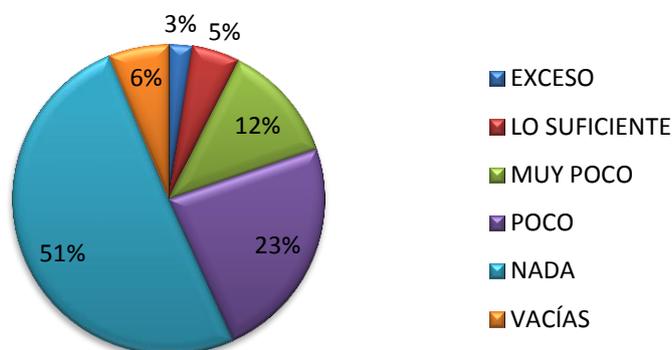


Gráfico 8 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta ocho.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Observamos que el 51% no conoce sobre juegos computarizados que estén orientados a la contabilidad, el 23% conoce poco, el 12% muy poco, el 5% lo suficiente, el 3% en exceso. El 6% corresponde a preguntas no respondidas por diferentes motivos. Esto nos indica que el proyecto es innovador en nuestra sociedad, y que muchos tendrán el deseo de conocerlo o adquirirlo.

9.- ¿Considera que contando con un juego contable computarizado aportaría mayor información a la que usted ya posee?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 9: Un juego contable computarizado aportaría mayor información.

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	31	38%
ACUERDO	30	37%
NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	14	17%
EN DESACUERDO	1	1%
TOTALMENTE DESACUERDO	1	1%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

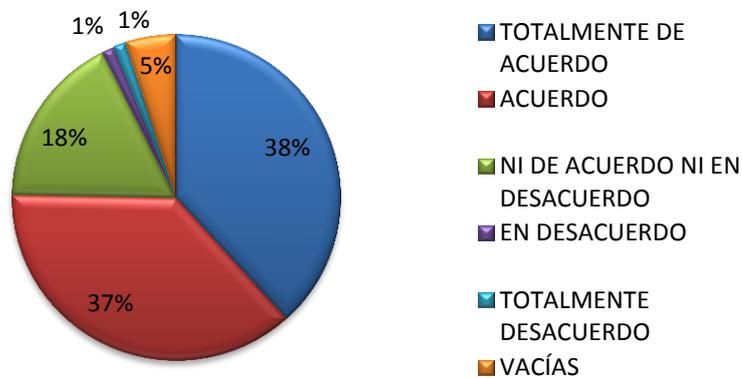


Gráfico 9 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta nueve.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Los resultados de esta pregunta nos muestra que los encuestados admiten que un juego contable les aportaría mayor información a la que ya poseen, llegamos a este análisis puesto que el 38% están totalmente de acuerdo que un juego les brindaría información adicional, el 37% están de acuerdo, el 18% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 1% están en desacuerdo y en total desacuerdo. El 5% son preguntas no respondidas por varios motivos.

10.- ¿Piensa usted que con este juego de contabilidad aumentaría su deseo de aprendizaje?

Resultado de las Encuestas

Cuadro 10: Este juego aumentará su deseo de aprendizaje

ALTERNATIVAS	NUMERO/RESPUESTAS	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	40	49%
ACUERDO	24	30%
NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	10	12%
EN DESACUERDO		0%
TOTALMENTE DESACUERDO	3	4%
VACÍAS	4	5%
TOTAL	81	100%

Fuente: Estudiantes de Ing. CPA de la sección nocturna de la UNEMI.

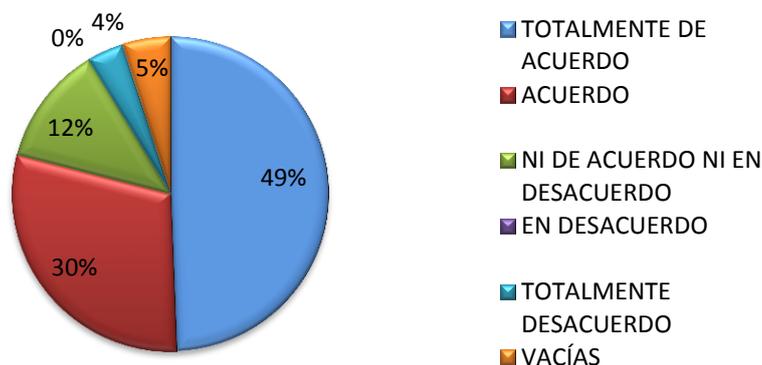


Gráfico 10 Representación gráfica de los resultados estadísticos de la pregunta diez.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Se puede observar en estos resultados que los encuestados admiten que un juego contable aumentará su deseo de aprender más contabilidad ya que arrojan un 49% que están totalmente de acuerdo, el 30% dicen que están de acuerdo, el 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% están en total desacuerdo. El 5% corresponde a preguntas que no fueron respondidas por los estudiantes por diferentes motivos. Este juego aplicará varios temas contables tanto conocidos como desconocidos para los estudiantes lo cual motivará buscar mayor información sobre esas áreas.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Gracias a los resultados de las encuestas realizadas podemos decir que los estudiantes de las diferentes áreas contables necesitan recibir temas actuales de contabilidad, de una manera pedagógica, donde puedan poner en funcionamiento su memoria y razonamiento, porque de ello dependerá el correcto aprendizaje para que luego puedan practicarlo con seguridad en el mundo laboral.

Este proyecto les brindará información adicional a la que ya poseen a más que podrán usarlo de una manera divertida, donde todos los sentidos estarán siendo usados en este juego contable.

4.3 RESULTADOS

Después de un trabajo investigativo, podemos determinar que en algunos Colegios no se dictan clases de contabilidad basada a las NIC (Normas Internacionales de Contabilidad), las cuales son aplicadas por todas las empresas en el tiempo actual, lo cual genera que no conozcan los nombres de cada Estado Financiero ni su estructura ni los requisitos de llenado lo cual es algo imprescindible que todo futuro contador debe conocer. Y los mismos estudiantes consideran que su nivel de conocimiento es regular y deficiente, y esto empeora al no poner en práctica lo que han aprendido, lo cual ha originado el olvido de los temas impartidos por el docente, sea en su totalidad o en su parcialidad, lo cual un futuro contador siempre debe recordar los conceptos y ejercicios prácticos sobre contabilidad.

Los estudiantes sienten la necesidad de adquirir mayor conocimiento en el área contable pero también desean recibirlos de una manera divertida y creativa sea por parte del docente o por otro medio de información. Estando consientes de los avances tecnológicos consideran que si se puede aprender contabilidad a través de un juego computarizado, donde admiten que aumentaría su deseo de aprendizaje y su nivel de conocimiento.

Por lo tanto el juego contable computarizado satisface cada expectativa del estudiante, por cuanto brinda temas contables basados a las Normas Contables vigentes en el Ecuador, usando tácticas didácticas y creativas, donde el estudiante aprende jugando, beneficiando a su crecimiento profesional.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Gracias a este estudio de campo, podemos determinar que con la implementación de este juego contable en el nivel medio mejorará el nivel de conocimiento en los estudiantes universitarios de los primeros niveles de la carrera de CPA, confirmando la hipótesis general, ya que el 75% (38% totalmente de acuerdo y 37% de acuerdo de la pregunta N° 9) de los encuestados así lo consideran.

Los alumnos necesitan recibir temas contables actuales para estar alineados con las necesidades que existen en el mundo laboral, puesto que el 46% (pregunta N° 3) de los encuestados no conocen la estructura ni los requisitos para realizar un estado financiero de acorde a las Normas vigentes de contabilidad en nuestro país, lo cual es algo imprescindible en todo contador.

El 70% de los alumnos están totalmente de acuerdo en que se debe recibir las clases de contabilidad de una manera creativa y didáctica (pregunta N° 6), lo cual este juego contable puede ser usado por el docente como una herramienta pedagógica, despertando el interés de aprendizaje y mejorando el entendimiento de los temas percibidos en cada clase.

El 30% de los estudiantes encuestados (pregunta N° 5) recuerdan poco sobre los temas que recibieron en los periodos de estudios anteriores, esto se debe por varios motivos y uno de ellos es por no contar con un programa donde puedan practicar continuamente lo que ya han aprendido, por lo tanto al contar con un software contable aportaría a mejorar su nivel de conocimiento en el área contable.

Este juego ayudaría a los docentes de nivel medio a complementar sus clases dictadas a los estudiantes, puesto que este programa contiene conceptos de las normas contables vigentes que benefician al léxico de cada estudiante aportando seguridad cuando se integren en el mundo universitario y laboral. Disminuyendo el 33% de deficiencia en conocimiento que poseen los alumnos sobre las NIC (pregunta N°4).

Por lo tanto la creación de este juego contable computarizado satisface cada problema que existe en el estudiantado en la actualidad.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Analizar y elaborar la presentación gráfica del juego CONTACTO para los estudiantes de carreras contables del nivel medio de la Ciudad de Milagro.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

Por muchos años nuestro país y el mundo entero han palpado las evoluciones en los diferentes campos como es en la tecnología, cultura, educación, leyes y reglamentos, etc., lo cual ha sido para el bienestar de la sociedad sin importar edad o condición social.

En la actualidad existen diferentes modalidades de enseñanza, comercialización, industrialización, y más, lo que ha originado que se fijen normas contables por decisión unánime por parte de las autoridades de cada nación, las cuales deben ser aplicadas por todos los países, y así comprender mejor los negocios, abriendo oportunidades de inversión y evitando fraudes, estas son conocidas como las NIIFS (Normas Internacionales de Información Financiera)

Y como cada ser humano es único que posee cualidades y características propias diferentes a los que poseen los demás, por lo tanto cada persona aprende de una manera especial. Lo cual se ha visto en la necesidad de vincular el área tecnológica con lo educativo. Y su éxito depende del avance que posee cada país. Observando que centros educativos poseen de una forma u otra aparatos tecnológicos donde el docente imparte sus clases a los estudiantes de forma didáctica e interactiva.

Lo que ha llevado que los docentes se vean obligados a capacitarse cada vez más para el bienestar propio y de sus alumnos, y así poder llegar al éxito que se determina en cada período educativo.

5.3 JUSTIFICACIÓN

Después de haber realizado la investigación respectiva a los estudiantes de los primeros niveles de la carrera CPA de la Universidad Estatal de Milagro, se ha comprobado que el nivel de conocimiento que poseen es deficiente por cuanto los resultados obtenidos fueron del 33% que consideran que ese es su estado intelectual. Y que el 46% de estudiantes no conocen los nombres que las normas contables les da a cada estado financiero lo cual es algo básico que todo futuro profesional debe conocer por cuanto no lo han recibido en clases, y un 46% no sabe cómo hacer un estado financiero lo cual es impresionante y preocupante.

Por ello existe la necesidad de diseñar un software que brinde información sobre contabilidad basado en las normas vigentes en nuestro país, de una forma didáctica, acorde a las exigencias del mundo laboral, donde el estudiante adquiera datos adicionales y practique todo lo que ha recibido en clases, y así no olvidar inmediatamente sea de forma parcial o total los temas tratados en cada período de estudio, por cuanto el 30% de los encuestados recuerdan poca información.

Dando satisfacción no solamente al desarrollo intelectual que desea incrementar el alumno sino también el interés de aprendizaje por cuanto este juego tendría una variedad de tácticas, temas y tiempos. Motivando al estudiante a adquirir mayor conocimiento sobre contabilidad.

Por lo tanto al implementarse este juego en el nivel medio mejoraría el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes, beneficiando a su ingreso y permanencia satisfactoria al campo universitario y laboral.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General de la propuesta

- ✓ Elaborar el diseño visual del juego CONTATO de forma creativa a través de Power Point para que el estudiante pueda aprender contabilidad de forma didáctica e interactiva.

5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta

- ✓ Establecer los parámetros que se van a aplicar para la elaboración del diseño mediante un estudio pedagógico para el modelo del juego contable.
- ✓ Determinar los temas que van a ser integrados en el modelo didáctico basándose en sofisticados planes de estudios para que el nivel de aprendizaje esté alineado a las necesidades del mundo empresarial.
- ✓ Realizar una estimación de los costos que incurren con información profesional para el diseño del juego contable computarizado.

5.5 UBICACIÓN

Beneficiarios: Estudiantes de Nivel Medio

Especialidad: Contabilidad

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: Milagro

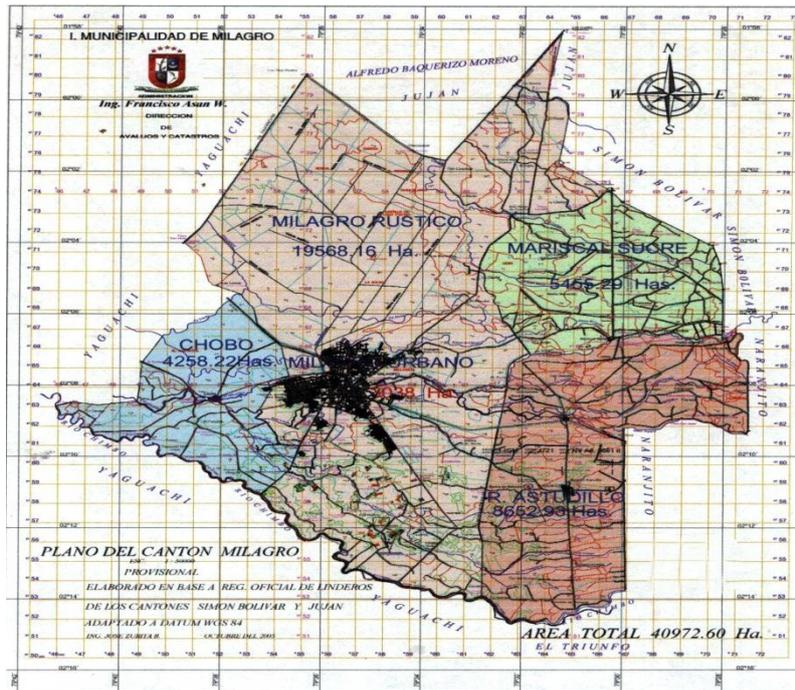


Figura 5 Mapa de la Ciudad de Milagro

5.6 FACTIBILIDAD

Administrativo.- Las instituciones educativas están preocupadas de la mejor capacitación y preparación de sus estudiantes, y así estar en una categoría de alto rango, por lo que se han dedicado de adquirir todo tipo de instrumento para lograr sus objetivos. Por lo tanto este proyecto innovador que integra temas actuales y básicos de contabilidad, aportaría una ayuda sustancial para mejorar el nivel de conocimiento que poseen sus estudiantes, facilitando su ingreso exitoso a la etapa universitaria.

Legal.- El gobierno ha estipulado y aplicado leyes que apoyan a proyectos innovadores y también a todo en cuanto se refiere a la mejora y bienestar de los estudiantes. Por lo cual este proyecto cumple con todos los requisitos, puesto que es original y está orientado al desarrollo intelectual y profesional de los alumnos que pertenecen al nivel medio, es decir secundaria o colegio.

Presupuestario.- Para la elaboración del juego se requiere de una gran inversión, por cuanto se necesita licencias, sueldos de los profesionales.

Técnico.- Este juego posee un diseño sencillo, con pasos fáciles. Aplicando la andragogía para cada nivel de este programa. Utilizando programas actuales y

sofisticados tanto como para su diseño y programación, de fácil acceso y manejo tanto como para el creador como para el que lo diseña y elabora.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Gracias al avance tecnológico, cada vez más las personas tienen mayores oportunidades de adquirir información de forma ágil y libre de esperas por adquirir un libro en la biblioteca. Hoy podemos observar que mucha gente ha hecho todo lo posible para adquirir un medio tecnológico para utilizarlo en su hogar, sea para destinarlo para el área laboral o estudiantil

Esto lo comprobamos por los resultados obtenidos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC) donde nos indica que el 24,7% de las personas tienen computador de escritorio y el 9.8% poseen computador portátil en sus hogares²⁴. Y según los datos publicados en pdf por una página de internet con información basada en El Adolescente Ecuatoriano realizado por Nielsen nos da a conocer que casi del 60% de los adolescentes se dedican a manipular juegos electrónicos en su tiempo libre, y alrededor del 100% usan internet.²⁵

Mostrando que los jóvenes usan los medios tecnológicos para distraerse y también para adquirir información para sus estudios. Aportando mayor confianza a la fiabilidad de este proyecto, que está orientado a los estudiantes de colegios.

Por lo tanto la propuesta es realizar el diseño de un juego sobre contabilidad para ser instalado en un computador, destinado para los estudiantes de nivel medio que siguen carreras contables en la Ciudad de Milagro. Con ello podrán adquirir mayor información sobre las normas actuales, terminología y conceptos sobre contabilidad, beneficiándose para su futuro ingreso universitario y laboral, pero se desea que aprendan de forma didáctica e interactiva, donde el estudiante se vea estimulado a adquirir mayor conocimiento.

Se ha determinado que el juego está basado y orientado de acuerdo a los siguientes términos:

²⁴ Instituto Nacional de Estadísticas y Censos – Tics - año 2011

²⁵ <http://www.abordo.com.ec/abordo/pdfTemas/100646.pdf>

Madurez mental del estudiante.

Cada persona tiene una forma de pensar distinta a la de los demás y también cada ser humano se desarrolla o alcanza su madurez en las diferentes áreas de su ser de acuerdo al ambiente que lo rodea. Y en los adolescentes hay cambios constantes por cuanto están cerca de llegar a la edad adulta, aunque muchos psicólogos han determinado que las personas que tienen hasta 19 años se los consideran como adolescentes.

Y esta es una edad en donde a los jóvenes les invade la curiosidad, el deseo de divertirse y aprender sobre diferentes temas. Podemos observar de acuerdo al estudio de Nielsen que más del 20% de los adolescentes usan el internet para descargar juegos, casi el 100% poseen computador y más del 50% poseen una consola de videojuegos.²⁶

Este proyecto satisface dos deseos de los jóvenes, que es jugar y adquirir información. Al mismo tiempo que están distrayéndose y divirtiéndose en los diferentes niveles que posee el juego también están aprendiendo sobre temas que tal vez para ellos son desconocidos o asegurándose sobre los contenidos que ya lo han visto en clases.

Pedagogía en la informática

La tecnología ha ido avanzando de una manera veloz e increíble, lo que ha originado que cada país se vea en la necesidad de implantarlas para estar comunicados de forma nacional e internacional. Lo que los centros educativos han decidido aprovechar estos avances para dictar clases y preparar a los estudiantes de acuerdo a los niveles de estudio de los países más desarrollados.

Por ello podemos constatar que en las computadoras vienen instalados programas con temas educativos para los diferentes tipos de edad usando diferentes metodologías tales como diccionarios, videos, y juegos. Pero también en internet existen páginas web que nos brindan una variedad de información sobre diferentes temas de la actualidad, tales como lenguaje, matemáticas, contabilidad, etc.

²⁶<http://www.abordo.com.ec/abordo/pdfTemas/100646.pdf>

Existe un programa para cada edad y necesidad personal, usando diferentes métodos para enseñar, por ejemplo:

Para los niños utilizan dibujos animados con colores llamativos nada complicados, pero para los adultos se maneja tácticas más serias donde el razonamiento, agilidad y memoria se ven involucrados.

Por ello es necesario que cada docente este al día en cada avance tecnológico para que pueda manejarlo en su clase, de esa forma se esté formando profesionales capaces de manejar todo tipo de programa brindando las mejores soluciones. Este juego de contabilidad es algo novedoso que beneficia tanto al docente como al alumno.

Aquí se utilizará colores juveniles aplicando herramientas en donde la razonabilidad y memoria del estudiante se pondrá en práctica. Ayudando a mejorar su nivel deficiente en cuanto al conocimiento sobre contabilidad.

Con este juego vinculará lo siguiente:

- ✓ **Captación óptica.-** Aquí es donde se tiene por objetivo que el estudiante aprenda a través del sentido de la vista, y para este proyecto se utilizará los elementos necesarios para el mejor aprendizaje, los cuales son:

Sensación óptica, es aquella que permite el reconocimiento, relación entre el aprendiz y los materiales aplicados, y en este proyecto se utiliza una metodología diferente para cada nivel, donde el jugador interactúa comprendiendo cada táctica utilizada.

Segregación óptica, puesto que se utilizará una variedad de elementos con sus respectivas letras para cada nivel, donde el estudiante tendrá que descubrir la respuesta correcta y al mismo tiempo irá aprendiendo sobre contabilidad.

Desenlace óptico, porque trata de presentar imágenes que no están terminadas, y en el tercer nivel de este proyecto se utiliza un rompecabezas que tiene una imagen escondida, la cual el objetivo es completar la figura acertando cada una de las respuestas.

- ✓ **Captación cinética.**- Aquí se empleará una variedad de terminologías contables, donde el estudiante tendrá que utilizar su memoria y raciocinio para determinar la respuesta correcta, para luego brindar su respuesta inmediata a través del mouse y teclado del computador, utilizando el sentido del tacto.²⁷

Recursos

Para todo de invento o creación se necesita de diferentes materiales para su elaboración, que van desde lo más económicos y accesible hasta lo oneroso e inalcanzable. Para que el diseño de este juego quede perfecto y pueda satisfacer las necesidades de aprendizaje de cada alumno, se requiere de lo siguiente:

Materiales impresos e información obtenidos de la web sobre contabilidad, recurso humano que es el programador que nos ayudará a implementar cada característica establecida en el proyecto para la creación del diseño del juego, equipos y herramientas tecnológicas, económico para cubrir cada costo que interviene en la elaboración del proyecto.

CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO CONTABLE.

Se ha establecido diseñar el juego de forma creativa involucrando diferentes temas por cada nivel, de acorde a las exigencias del mundo comercial, los niveles poseerán una variedad de tácticas donde la agilidad y la memoria del jugador se verán involucradas.

A continuación se detalla cada nivel con sus respectivas metodologías a aplicarse:

NIVEL 1 (NIC 1 Y PCGA)

Contenido

Para la determinación de los temas que se van a tratar en este nivel del juego, se lo ha establecido después de una investigación de los planes de estudio que poseen las universidades del Ecuador que se encuentran en categoría “A” de acuerdo a la CONAE, para así preparar a los estudiantes de los colegios y así facilitar su ingreso exitoso a cualquier universidad.

²⁷ Beltrán, J, Bueno, J, “Psicología de la Educación”, Editorial Boixareu Universitaria, España.

Por tanto se ha escogido a la ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral) como fuente y guía para este punto. Por cuanto nos indica de forma clara las materias con sus respectivos planes de estudio y syllabus. Este proyecto se ha orientado en los objetivos y materias que se presenta en el syllabus de la materia Contabilidad General I y II, lo cual este instituto la presenta como Contabilidad Básica. El mismo que tiene como punto a la NIC 1 entre muchas más normas de ese nivel.²⁸

NIC 1

- Definiciones y terminología, en donde se beneficiará el desarrollo del léxico contable de cada estudiante, para que se pueda desenvolver con facilidad en cualquier área comercial, financiera y administrativa.
- Estados Financieros (Finalidad, elementos, grupo completo) para que el estudiante obtenga una mejor comprensión de estos documentos importantes para cada empresa sea pública o privada.
- Estado de Situación Financiera, en donde aprenderán conceptos, procesos, ejemplos prácticos. Permitiendo un mejor desarrollo por parte del estudiante.
- Estado de Resultado Integral, incluyendo definiciones, pasos para su elaboración, y ejercicios, y así el jugador pueda resolver cualquier caso sin ninguna complicación.
- Estado de Cambios en el Patrimonio, indicando conceptos de cada ítem que aparece en este estado, procesos y ejemplos. Para que de esta manera el alumno pueda manipular y desarrollar de forma exitosa este estado.
- Estado de Flujos de Efectivo, con sus respectivas definiciones, pasos y ejercicios. Por lo que es uno de los estados más solicitados por las empresas, puesto que a través de ellos se conoce las utilidades y los tributos respectivos a pagar.
- Notas, con explicaciones, casos prácticos.

²⁸ <http://www.icm.espol.edu.ec/icmweb/academico/auditoria.aspx>

PCGA (Principios de Contabilidad Generalmente Aceptados)

- Clasificación de cada división de los principios contables.
- Conceptos de cada principio, para que de esta manera el estudiante pueda ejecutar su trabajo con éxito.
- Ejemplos prácticos

Temática

Para este primer nivel se utilizará un juego muy conocido llamado “sopa de letras”, en cada stand se presentará una pregunta acorde a los temas establecidos con su respectivo cuadro que posee una variedad de letras, donde el jugador deberá encontrar y seleccionar la palabra (s) de la respuesta correcta a la pregunta presentada.

Por ejemplo:

¿Cómo se llama el Estado Financiero que presenta los ingresos y egresos obtenidos en un determinado período comercial?

Cuadro 11: Esquema de la sopa de letras

R	E	S	U	L	T	A	D	O	I	N	T	E	G	R	A	L
F	Z	F	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	M	V	C	X
S	D	D	K	Ñ	P	O	I	U	Y	T	T	R	E	W	Q	F
G	S	W	Z	X	C	V	V	B	B	N	M	H	F	R	H	G
J	E	S	G	G	H	F	S	W	A	S	E	S	D	F	R	W
T	H	H	G	H	T	D	E	G	H	F	R	D	E	S	D	S
E	G	D	D	F	H	H	S	X	C	B	D	E	D	F	G	F

Elaborado por: Esther Naranjo

Tendrá un tiempo para responder de 25 segundos por cada pregunta. Una vez seleccionada la respuesta hará clic en continuar hasta terminar el grupo de preguntas. Al final se le presentará su puntuación y qué nivel de conocimiento posee sobre esta área.

Si el jugador se pasa del tiempo establecido inmediatamente el juego quedará por terminado, tendrá que iniciar otra vez la jugada, por su demora en responder le

saldrá su respectivo mensaje. En este nivel se presentará un grupo de 10 preguntas alternadas.

Existirá una lista de las diez mejores puntuaciones con sus respectivos nombres o alias escogidos por el jugador.

Evaluar

Al final del juego se le presentará el resultado total obtenido con el nivel de conocimiento que se encuentra. El rango es el siguiente:

0-20 → ¡Malo! ¡Necesitas Aprender!

30-40 → Regular pero por Atención

50-60 → Bueno

70-80 → Muy Bueno

90-100 → Sobresaliente

Retroalimentación

Una vez presentado la puntuación se mostrará las normas y principios en que se ha basado las preguntas del juego, para que de esta manera el estudiante o jugador busque esa información, para que en la próxima vez mejore su posición.

NIVEL 2

Los ítems de este punto se han basado como se mencionó anteriormente, en el syllabus de Contabilidad General I presentado en la página de la ESPOL, cuyos temas son básicos y esenciales que todo futuro contador debe conocer con exactitud y seguridad. Lo que aporta un mayor conocimiento a los estudiantes de nivel medio sobre los inventarios, cuenta que es utilizada en las mayorías de las empresas del Ecuador, y es de esencial importancia su comprensión en cuanto a su significado y proceso de registro en los Estados Financieros.

Contenido

- ✓ **Términos Contables**, donde se desea aportar expresiones y conceptos contables nuevos y también los ya conocidos, por cuanto son necesarios para el correcto desenvolvimiento en la vida profesional de cada estudiante.
- ✓ **NIC 2 (Existencias)**
 - Definiciones de cada punto que presenta esta norma, para así facilitar al estudiante la mejor comprensión de la aplicación de esta NIC.
 - Excepciones de la aplicación de esta norma, para así evitar confusiones.
 - VNR, donde se aprenderá su concepto, fórmula, aplicación y desarrollo
 - Valor Razonable, con su respectiva definición, fórmula y aplicación.
 - Costos, donde se indicará su variedad con su respectivo concepto y ejercicio práctico.
 - Técnicas de medición de costos
 - Métodos de Valoración

Temática

En este segundo nivel se aplicará un cuadro con las letras de la respuesta correcta de la pregunta establecida, pero estarán desordenadas. El jugador deberá ordenarlas y escribir la palabra correcta. Por ejemplo:

¿El importe por el cual puede ser intercambiado un activo entre un comprador y un vendedor se lo conoce como...?

Cuadro 12: Palabras en desorden

A	R	O	L	N	A	V	B	A	E	Z	L	O	R
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

VALOR RAZONABLE

Elaborado por: Esther Naranjo

Una vez que el jugador ha escrito la palabra que encontró hará clic en aceptar e inmediatamente se le presentará la palabra correcta, después seguirá presentándose las siguientes preguntas. Tendrá un tiempo límite de 30 segundos

para responder. Al igual que en el primer nivel si se pasa del tiempo el juego quedará terminado adjuntándose un mensaje.

Este nivel poseerá un bloque de 10 preguntas. Al final se le presentará la puntuación y las normas aplicadas en este juego. Definitivamente aquí el jugador deberá usar su memoria, razonamiento y agilidad de una forma increíble. Al final se le presentará la lista de las diez mejores puntuaciones.

Evaluar

Al final del juego se le presentará el resultado total obtenido con el nivel de conocimiento que se encuentra. El rango es el siguiente:

0-20 → ¡Malo! ¡Necesitas Aprender!

30-40 → Regular pero por Atención

50-60 → Bueno

70-80 → Muy Bueno

90-100 → Sobresaliente

Retroalimentación

Una vez culminado el juego se indicará las normas usadas en este juego, así de esta manera es jugador deseará conocer esa información para luego jugar de nuevo y mejorar su puntuación.

NIVEL 3

Contenido

Los temas aquí presentados están orientados a los temas establecidos en plan de estudio de Ing. CPA de la ESPOL, en la materia de Contabilidad General I, con categoría básica. Cubriendo cada ítem inscrito en el syllabus, aportando al estudiante temas que le ayudarán a comprender estas NIC con mayor facilidad.

- **NIC 16 (Propiedad, Planta y Equipo)**
 - Excepciones de la aplicación de esta norma, para que puedan desarrollar esta norma sin ninguna complicación o confusión.
 - Definiciones de cada punto que trata esta norma, aclarando toda duda o desconocimiento.
 - Depreciación, de esta manera el estudiante conocerá su forma de desarrollo.
 - Métodos de depreciación para cada caso.
 - Información a revelar, donde se podrá reconocer los pasos y temas que se incluyen en las notas en los Estados Financieros

- **NIC 18 (Ingresos de Actividades Ordinarias)**
 - Definición de cada terminología que se trata en esta norma
 - Reconocimiento de ingresos y gastos
 - Excepciones, para de esta manera el estudiante pueda desarrollar Estados Financieros correctos y precisos sin ningún error o irregularidad.
 - Ventas y Reconocimiento para su respectivo ingreso en los Estados Financieros.
 - Tipos de Servicios
 - Intereses, Regalías y Dividendos
 - Información a Revelar en las notas de los Estados Financieros.

Temática

En este nivel como es el último, por lo tanto es el más complicado, aquí se basará en descubrir la figura que se encuentra escondida en un rompecabezas. El jugador escogerá una pieza la cual contendrá una pregunta, la misma que presentará varias opciones de respuesta pero sólo una será la correcta. Si acierta en la respuesta la pieza mostrará el color que posee, y así sucesivamente irá escogiendo pieza por pieza, hasta formar la imagen establecida. Si escoge erróneamente la respuesta la pieza quedará en blanco y negro. Por lo tanto al finalizar el juego la imagen quedará incompleta.

El ganador será el que forma correctamente la imagen escondida, para cada pregunta tendrá 20 segundos para responder, si se pasa del tiempo el juego quedará por terminado. Aquí tendrá un bloque de 10 preguntas o piezas, la cual tendrá su respectivo puntaje.



Figura 6: Imagen de un rompecabezas

Evaluar

Al final del juego se le presentará el resultado total obtenido con el nivel de conocimiento que se encuentra. El rango es el siguiente:

0-20 → ¡Malo! ¡Necesitas Aprender!

30-40 → Regular pero por Atención

50-60 → Bueno

70-80 → Muy Bueno

90-100 → Sobresaliente

Retroalimentación

Al final de este nivel se presentará las normas en el que se ha basado el juego, de esta manera el jugador buscará esta información y para la próxima ya no habrá equivocaciones y mejorará su puntuación.

PRESENTACIÓN

Se ha determinado que el diseño completo del juego de contabilidad es de la siguiente manera:

Nombre del Juego

El nombre que se le ha dado al juego es **CONTATO**, se deriva de la siguiente manera:

CONTA proviene de la palabra contabilidad por cuanto este programa se basa a las NIC y a los PCGA, y **TO** significa todos puesto que está orientado para todos los estudiantes de secundaria. Por lo tanto se quiere decir contabilidad para todos.

Logotipo

Para realizar el logotipo se ha escogido esta imagen combinada con una letra y personas de negocios.



Figura 7: Logotipo del juego CONTATO

La letra C es por Contabilidad y porque el juego es CONTATO y las personas que se han ubicado a su alrededor porque este tema es requerido en el mundo empresarial, por lo tanto es información que debe adquirir y manipular todo estudiante de carrera contable de forma correcta para un buen futuro universitario y laboral.

PANTALLA DE INICIO

Para abrir el juego se deberá hacer doble clic sobre el logotipo indicado anteriormente o haciendo clic derecho y escoger la opción abrir, nada complicado porque aquí se usa la misma forma que utilizar todos los juegos para iniciar su partida. Una vez hecho esto se abrirá la página principal del juego, donde aparecerán los diferentes niveles integrados, adjuntándose la palabra BIENVENIDOS, con la figura de un joven, puesto que este programa está orientado para los estudiantes del nivel medio.



Figura 8: Pantalla de Inicio del juego

Una vez seleccionado el nivel que desea jugar el estudiante, se abrirá otra página mostrando las siguientes indicaciones nuevo juego, salir, continuar juego anterior y ayuda, tal como se muestra a continuación:



Figura 9: Pantalla de Opciones del juego

El botón de nuevo juego es para aquel que va a iniciar el programa, el cuadro de continuar es para aquel que lo dejó por varias razones, pueda ser que lo dejó en pausa, lo suspendió o tuvo que cerrar el programa por diferentes motivos. El cuadro de ayuda es para mostrarle las respectivas instrucciones del juego y por último el botón salir es para finalizar el juego.

Si el jugador hizo clic en el botón ayuda le saldrá las siguientes indicaciones de acorde al nivel seleccionado. A continuación la muestra para cada nivel:

INSTRUCCIONES DEL NIVEL 1

Como en cualquier tipo de programa sea de juego, investigación o de tareas, siempre existe un cuadro donde se muestra las indicaciones respectivas para el uso correcto del programa, para este proyecto también se incluirá las instrucciones adecuadas y acorde al diseño del sistema. Este cuadro será de gran ayuda para el jugador, puesto que se le mostrará la metodología del juego, y así podrá utilizarlo sin ninguna complicación. Utilizando terminologías de fácil comprensión, con tipo y color de letra legible para el jugador.

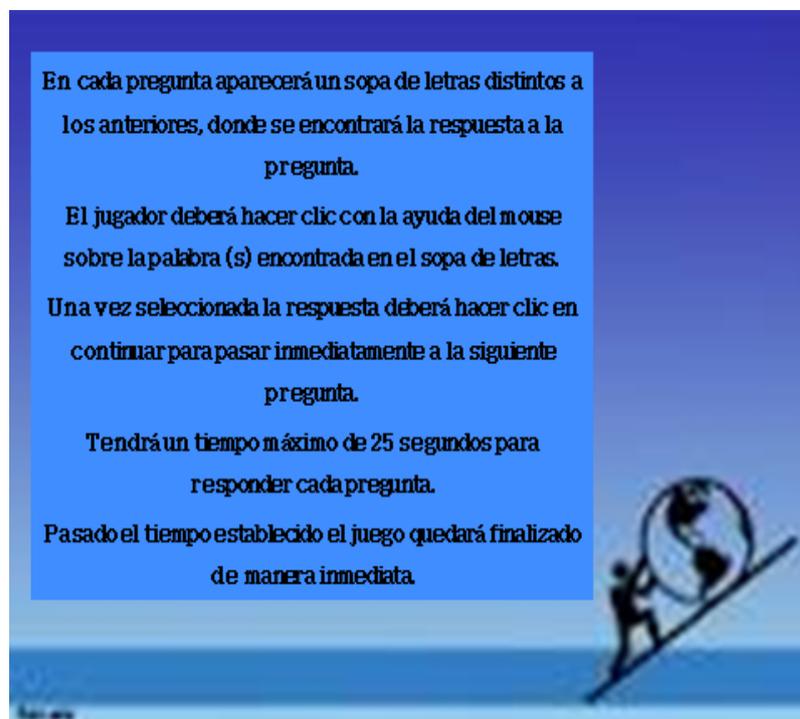


Figura 10: Instrucciones del Nivel 1

INSTRUCCIONES DEL NIVEL 2

Para este segundo nivel también aparecerá el cuadro con las respectivas indicaciones para el adecuado acceso y manejo del juego tal como se lo manifiesta en primer nivel. Para así de esta manera evitar confusiones y lograr la satisfacción por parte del jugador.

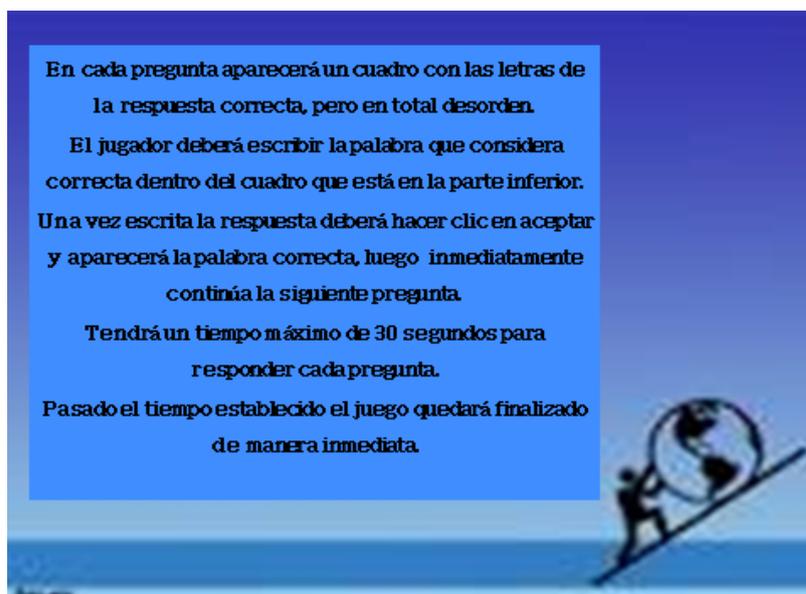


Figura 11: Instrucciones del Nivel 2

INSTRUCCIONES DEL NIVEL 3

Al igual que los anteriores niveles, aquí aparecerá el cuadro con las respectivas indicaciones para la mejor comprensión en la utilización del juego, mostrando los pasos, metodología y forma de calificación. Usando terminología entendible con color y tamaño de letra fácil de leer y visualizar.

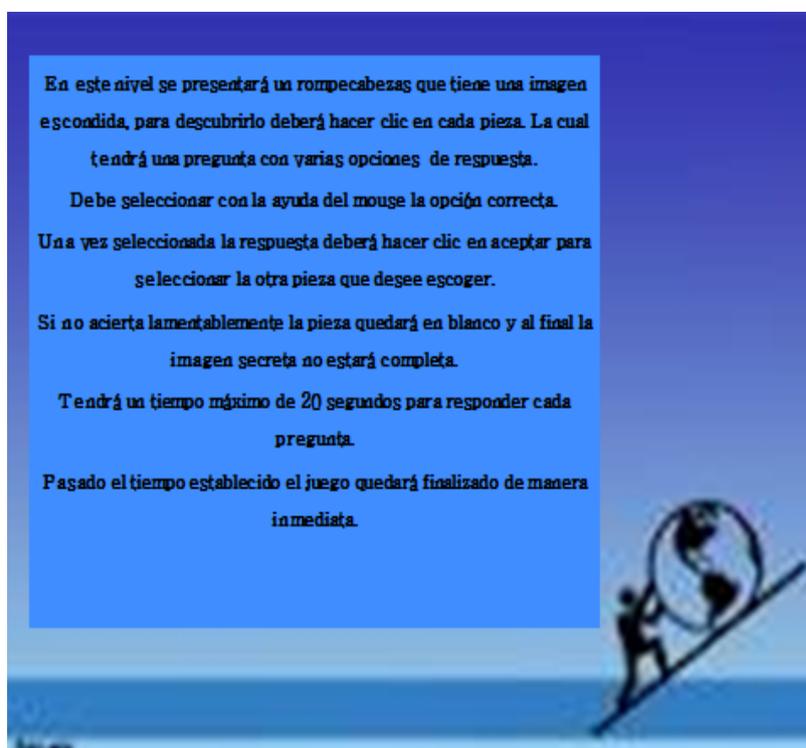


Figura 12: Instrucciones del Nivel 3

Cada instrucción contiene la forma del juego, el tiempo y condiciones, para que de esta manera pueda accederlo sin ninguna complicación.

PANTALLAS DEL JUEGO CONTABLE

Una vez que el estudiante ha abierto el juego deberá anotar su nombre o alias antes de iniciar cualquier nivel, para que sus datos y puntuaciones salgan en el cuadro de posiciones que aparece al final.



Figura 13: Pantalla de ingreso de datos personales

Una vez que el jugador ha seleccionado el nivel del juego y de haber ingresado sus datos personales, dará por iniciado el juego. Su presentación se lo ha diseñado de la siguiente manera:

ESQUEMA DEL NIVEL 1

En el primer nivel saldrán las preguntas en forma sincronizada y aleatoria, con sus respectivas sopas de letras donde se encontrará oculta la respuesta correcta. El tiempo se mostrará a través con una figura de bomba. Tal como lo podemos observar a continuación:



Figura 14: Diseño del Primer Nivel

El estudiante deberá encontrar y seleccionar la palabra que considera que es la correcta de forma rápida antes de que se termine el tiempo preestablecido, para luego continuar con las siguientes preguntas del juego.

Una vez que el jugador respondió a todas las preguntas y dio por terminado el juego, le saldrá un cuadro con su respectiva puntuación y nivel de conocimiento, adjuntándose las normas en las que se basaron las preguntas. Incluyendo una imagen graciosa de acorde a la calificación obtenida. Para de esta manera instar al estudiante a buscar y aprender más sobre contabilidad.



Figura 15: Puntuación y Normas aplicadas.

Después se presentará el orden de las mejores puntuaciones de los estudiantes que han participado en el juego con sus respectivos nombres o alias de acuerdo como haya ingresado sus datos antes de iniciar el programa, adjuntándose la palabra **GANADORES** con letra mayúscula, en negrita y con colores que resalten. Cuyo orden dependerá del tiempo transcurrido en la selección de la mejor opción de respuesta y la fecha en que se utilizó el programa.



1.- Érica Orozco	100
2.- Magaly Mongón	90
3.- Ruth Muñoz	90
4.- Anabel Sarmiento	80
5.- Javier Vera	70
6.- Ana Carvajal	60
7.- Johanna Orellana	60
8.- Génesis Villalva	50
9.- Diana Navarrete	40
10.- Carlos Cabezas	20

Figura 16: Lista de puntuaciones

Pero en el caso de que el jugador se pasara del tiempo fijado en este nivel, se dará por terminado el juego de forma inmediata sin la oportunidad de continuar jugando. Se le presentará un mensaje con una imagen de acorde a lo publicado en el cuadro, incentivando al jugador a seguir participando y a buscar la información en la que se equivocó al momento de responder, logrando que adquiera mayor conocimiento beneficiando su futuro universitario y laboral.



Figura 17: Mensaje de juego finalizado

ESQUEMA DEL NIVEL 2

Como se ha mencionado anteriormente, aquí saldrá la pregunta la cual contendrá un cuadro donde saldrá la respuesta correcta pero con las letras de la palabra en total desorden, donde el joven tendrá que acertar a la respuesta correcta digitándola dentro del cuadro con la ayuda del teclado. Solo habrá una oportunidad para responder.



Figura 18: Diseño del Nivel 2

Una vez que el jugador escribió la palabra que considera la correcta y seleccionó la opción aceptar, le saldrá de manera inmediata la respuesta verdadera acompañada de una imagen graciosa.

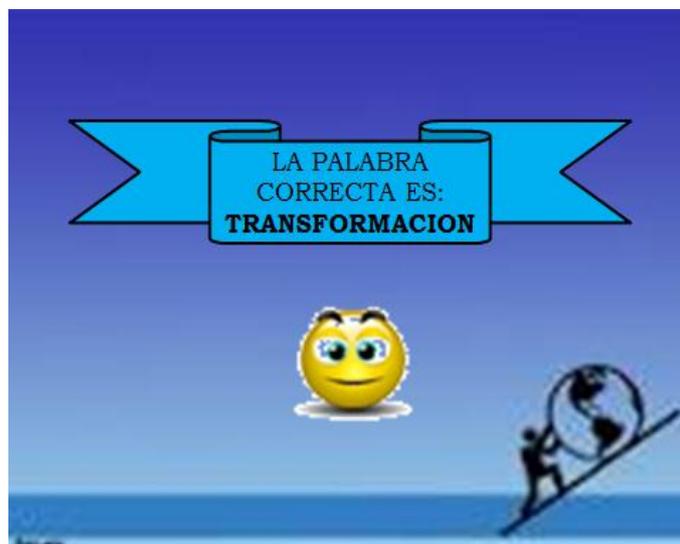


Figura 19: Mensaje con la palabra correcta

Sucesivamente le saldrán las siguientes preguntas hasta terminar el grupo establecido, la metodología de puntuación es la misma que el nivel uno, el cual consiste en la presentación del puntaje total con un mensaje indicando el nivel de conocimiento de acorde a su calificación, las normas utilizadas para este nivel, la lista de los diez primeros ganadores.



Figura 20: Nivel de puntuación y normas aplicadas en el Nivel 2



Figura 21: Lista de puntuaciones.

(Aquí se ha utilizado y escogido estos nombres al azar únicamente con la razón de indicar el esquema del juego)

Si se pasó del tiempo le aparecerá un cuadro con un mensaje acompañado con una imagen graciosa, motivando al joven a seguir utilizando este juego hasta lograr mejorar su puntuación.



Figura 22: Mensaje de juego finalizado del Nivel 2

ESQUEMA DEL NIVEL 3

En este nivel que es el último, se utilizará como se ha mencionado anteriormente un rompecabezas, el cual contiene una imagen oculta la cual debe ser descubierta paso a paso. El jugador será ganador siempre y cuando complete la imagen que está escondida.

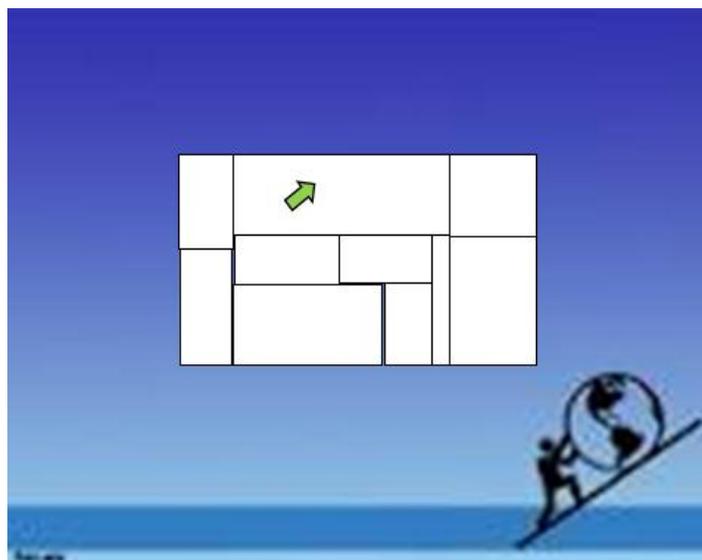


Figura 23: Imagen oculta del Nivel 3

Una vez seleccionada la pieza que se desea descubrir, saldrá la pregunta que tiene guardada, con sus diferentes opciones de respuestas pero solo una será la correcta. El jugador seleccionará la opción que considera la mejor y después dará clic en la opción aceptar para dar paso a las siguientes preguntas.



Figura 24: Diseño del Nivel 3

Así irá seleccionando cada pieza hasta haber armado por completo el rompecabezas, el fin es descubrir la imagen oculta, si las respuestas fueron seleccionadas de manera correcta en su totalidad la figura se mostrará de forma íntegra adjuntándose un mensaje de felicitación, en mayúscula y con colores que la resalten.



Figura 25: Imagen completa del Nivel 3

Pero si el estudiante no pudo acertar a una o varias de las respuestas de las preguntas presentadas en cada pieza, el cuadro de la imagen quedaría incompleto y también su puntuación se verá afectada de acorde al número de respuestas incorrectas, tal como se lo presenta a continuación:



Figura 26: Imagen incompleta del Nivel 3

Las puntuaciones finales, el nivel de conocimiento, la lista de los mejores jugadores y las normas usadas en este juego, se presentarán con la misma metodología que se usa en los dos primeros niveles, solamente cambiarán su diseño y presentación.



Figura 27: Nivel de puntuación y normas aplicadas en el Nivel 3



Figura 28: Lista de puntuaciones



Figura 29: Mensaje del nivel 3 finalizado

PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Como cada año existen nuevas normas y modificaciones sobre las NIC, aquí se podrá cambiar la pregunta o agregar otras. Para los cambios se ingresará el código del nivel a la que pertenece, después el código que corresponde a la pregunta, el nombre del nivel y por último el código de la respectiva respuesta, porque si se

modifica la pregunta obviamente su respuesta se verá afectada. Todo esto es de acorde a la base de datos.

Pero si se desea agregar otra pregunta se ingresará los nuevos códigos juntamente con el nivel al que pertenece y su codificación. Una vez ingresado los datos se presiona la opción guardar, pero si hubo un error en el registro se escogerá la opción cancelar.

The image shows a configuration screen with a blue background. On the left, there are four labels: 'CÓDIGO:', 'CÓD. PETA:', 'NIVEL:', and 'CÓD. RPTA:'. To the right of each label is a light blue rectangular input field. Below these fields are two buttons: 'GUARDAR' on the left and 'CANCELAR' on the right. In the bottom right corner, there is a small graphic of a person on a ski slope with a globe.

Figura 30: Pantalla de Configuración

BASE DE DATOS

Como todo programa que brinde algún tipo de información requiere de una base con toda la información que se va a necesitar para la creación de cualquier tipo de programa. Los puntos a llenar en la base de datos de las preguntas serían los siguientes:

- * Código del nivel del juego
- * La pregunta respectiva
- * El nivel a la que pertenece
- * Código de la respuesta

Los datos a ingresar en cuanto se refiere a las respuestas serían:

- * Código de la respuesta
- * La respuesta respectiva a la pregunta.

Una vez ingresada la información en la base de datos se procede a la vinculación entre la pregunta y la respuesta, tal como se la presente a continuación.

Este sería el formato para la base de datos del primer nivel:

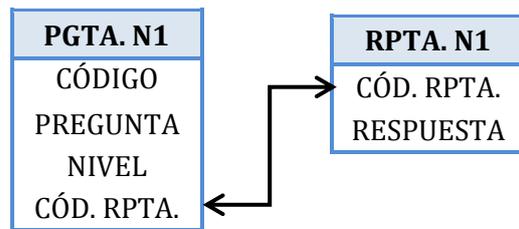


Figura 31: Formato de la base de datos del Nivel 1

Este sería el formato para la base de datos del segundo nivel:

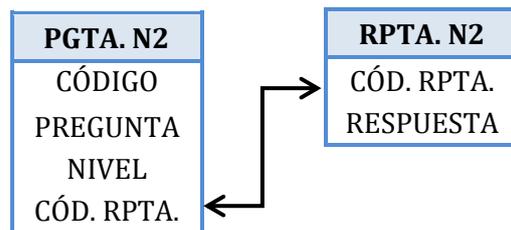


Figura 32: Formato de la base de datos del Nivel 2

Este es el formato de la base de datos del tercer nivel:

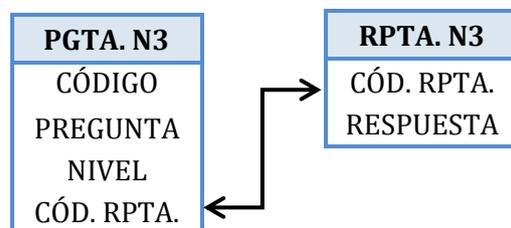


Figura 33: Formato de la base de datos del Nivel 3

5.7.1 ACTIVIDADES

Elaboración del proyecto: Aquí se realiza un estudio y análisis de todo el proceso de desarrollo de la tesis que inicia con la problemática, marco conceptual, resultados estadísticos, análisis de resultados y finalmente la propuesta. Todo esto conlleva un período de cinco meses.

Diseño del juego: El analista de diseño se encargará de revisar y realizar minuciosamente lo siguiente:

Realización y revisión de las pantallas del juego contable

Formato e ingreso de información en la base de datos.

Todo esto durará un período de tres meses.

Programación: El ingeniero en sistemas en este punto realiza la creación del juego, siguiendo los siguientes pasos:

Selección de los programas a utilizar y adquirir la licencia respectiva, como son Visual Basic 6.0 y My SQL.

Desarrollo del nivel uno, destinando un mes y medio para su ejecución.

Desarrollo del nivel dos, con un tiempo de un mes y medio.

Desarrollo del nivel tres, con un tiempo de tres meses.

En si se ha determinado un período de seis meses.

Prueba e Instalación: Una vez terminado el software se inicia el proceso de seleccionar el instituto que será la prueba de este proyecto, en este caso se ha escogido a los colegios Velasco Ibarra, 17 de Septiembre, Otto Arosemena y Gorky Elizalde, por cuanto son los centros educativos que más graduados poseen en el área contable.

Después se realizará la instalación del programa con sus respectivas verificaciones y observaciones para su uso correcto, Para esto se necesitará de dos meses.

Capacitación: Aquí se procederá a enseñar todo en cuanto se refiere al manejo del juego a los docentes, aquí se necesitará a dos profesionales en el área contable y

de sistemas. El tiempo requerido será de un mes, el cual está distribuido de la siguiente manera:

- Las dos semanas para brindar temas de contabilidad, los cinco días con tres horas diarias. (30 horas)
- Las otras dos semanas se encargará de capacitar sobre el manejo del programa, por tres días por semana, con dos horas por día. (12 horas)

Implementación: Aquí se procederá a integrar el estudio y uso de este juego en la malla curricular que reciben los estudiantes. Por lo tanto aquí se dedicará nueve meses, dejando el último trimestre para hacer la evaluación porque este tiempo los jóvenes están ocupados en prepararse para los exámenes de grado, y no se desea obstaculizarlos y perjudicarlos sino más bien ayudarlos.

Evaluación: En el último trimestre es decir los tres meses restantes del año lectivo, se procederá a tomar las respectivas evaluaciones a los estudiantes para determinar si este programa les ha beneficiado o no.

Mantenimiento: Todo programa necesita recibir las atenciones técnicas necesarias, recordemos que este software debe ser actualizado cada período, por cuanto cada año existen variaciones en las normas de contabilidad.

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

Los costos que se necesitarán para la ejecución del proyecto son los siguientes:

Cuadro 13: Presupuesto para la elaboración del diseño del juego

Descripción	Cantidad	Valor Total
Analista Diseño	\$300,00 por mes	\$ 900,00
Programador	\$500,00 por mes	\$3.000,00
Licencia	\$120,00	\$ 120,00
Instalación	\$300,00	\$ 300,00
TOTAL		\$4.320,00

Elaborado por: Esther Naranjo

Los costos que se necesitarán para la implementación del proyecto son los siguientes:

Cuadro 14: Presupuesto para la implementación del juego

Descripción	Cantidad	Valor Total
Honorarios Profesionales	\$420,00	\$ 420,00
Arriendo de local	\$300,00	\$ 300,00
Materiales	\$150,00	\$ 150,00
Aperitivos	\$100,00	\$ 100,00
TOTAL		\$ 970,00

Elaborado por: Esther Naranjo

Si se desea vender este juego a los estudiantes de los diferentes centros educativos del nivel medio, estos serían los posibles resultados económicos para el año 2013.

**JUEGO CONTATO
ESTADO DE SITUACIÓN FINANCIERA
DEL 1 AL 30 DE DICIEMBRE DEL 2013**

ACTIVOS

Activo Circulante		\$ 15.777,57
Bancos	\$ 13.777,57	
Inventarios	<u>\$ 2.000,00</u>	
Activo No Circulante		\$ 10,00
Derechos de autor	<u>\$ 10,00</u>	
TOTAL ACTIVOS		<u>\$ 15.787,57</u>

PASIVOS

Pasivo Circulante		\$ 612,40
Participación empleados	\$ 265,88	
Impuestos por pagar	<u>\$ 346,52</u>	
Pasivo No Circulante		\$ 12.000,00
Préstamo bancario	<u>\$ 12.000,00</u>	
TOTAL PASIVO		\$ 12.612,40

PATRIMONIO

		\$ 3.175,17
Capital social	\$ 2.000,00	
Utilidad del ejercicio	<u>\$ 1.175,17</u>	
TOTAL PASIVO + PAT		<u>\$ 15.787,57</u>

GERENTE

CONTADOR

AUDITOR

JUEGO CONTACTO
ESTADO DE RESULTADO INTEGRAL
DEL 1 AL 30 DE DICIEMBRE DEL 2013

Ventas	\$ 30.000,00	
(-) Costo de ventas	<u>\$ 10.420,00</u>	
UTILIDAD BRUTA		\$ 19.580,00
GASTOS OPERACIONALES		
GASTOS ADMINISTRATIVOS		
Sueldo y Salarios	<u>\$ 12.300,00</u>	
Total Gastos Administrativos	\$ 12.300,00	
Gastos de Ventas		
Publicidad	\$ 3.000,00	
Viáticos y gastos de ventas	\$ 1.500,00	
Comisiones en Ventas	<u>\$ 1.000,00</u>	
Total Gastos de Ventas	\$ 5.500,00	
Gastos Financieros		
Intereses financieros	<u>\$ 7,50</u>	
Total Gastos Financieros	<u>\$ 7,50</u>	
Total Gastos Operacionales		<u>\$ 17.807,50</u>
Utilidad antes 15% RUE		\$ 1.772,50
(-) 15% Rep. Utilidades a Emp.		<u>\$ 265,88</u>
Utilidad Gravada		\$ 1.506,63
(-) 22% Impuesto a la Renta		<u>\$ 331,46</u>
UTILIDAD NETA		<u><u>\$ 1.175,17</u></u>

GERENTE

CONTADOR

AUDITOR

Notas:

El precio de venta de cada juego es de \$15.00 cada uno.

Se requirió obtener un préstamo bancario para cubrir cada costo para la elaboración y venta del juego contable, con un 5% de tasa de interés.

Se posee personal administrativo y encargados de ventas con sus respectivas comisiones de acorde al volumen de productos distribuidos en el mercado.

5.7.3 Impacto

Al aplicarse este proyecto, los beneficios se verán reflejados en:

Estudiantes

Adquisición de mayor información sobre contabilidad, deseo de capacitarse en las diferentes ramas de esta área, seguridad profesional, memorización y comprensión sobre los temas básicos, mejoramiento en el nivel de conocimiento en los estudiantes de nivel medio y universitario.

Docentes

Impartir clases de forma didáctica e interactiva, cubriendo temas que no comprendieron durante la enseñanza, preparando a los alumnos para su exitoso ingreso a la universidad.

Instituciones Educativas

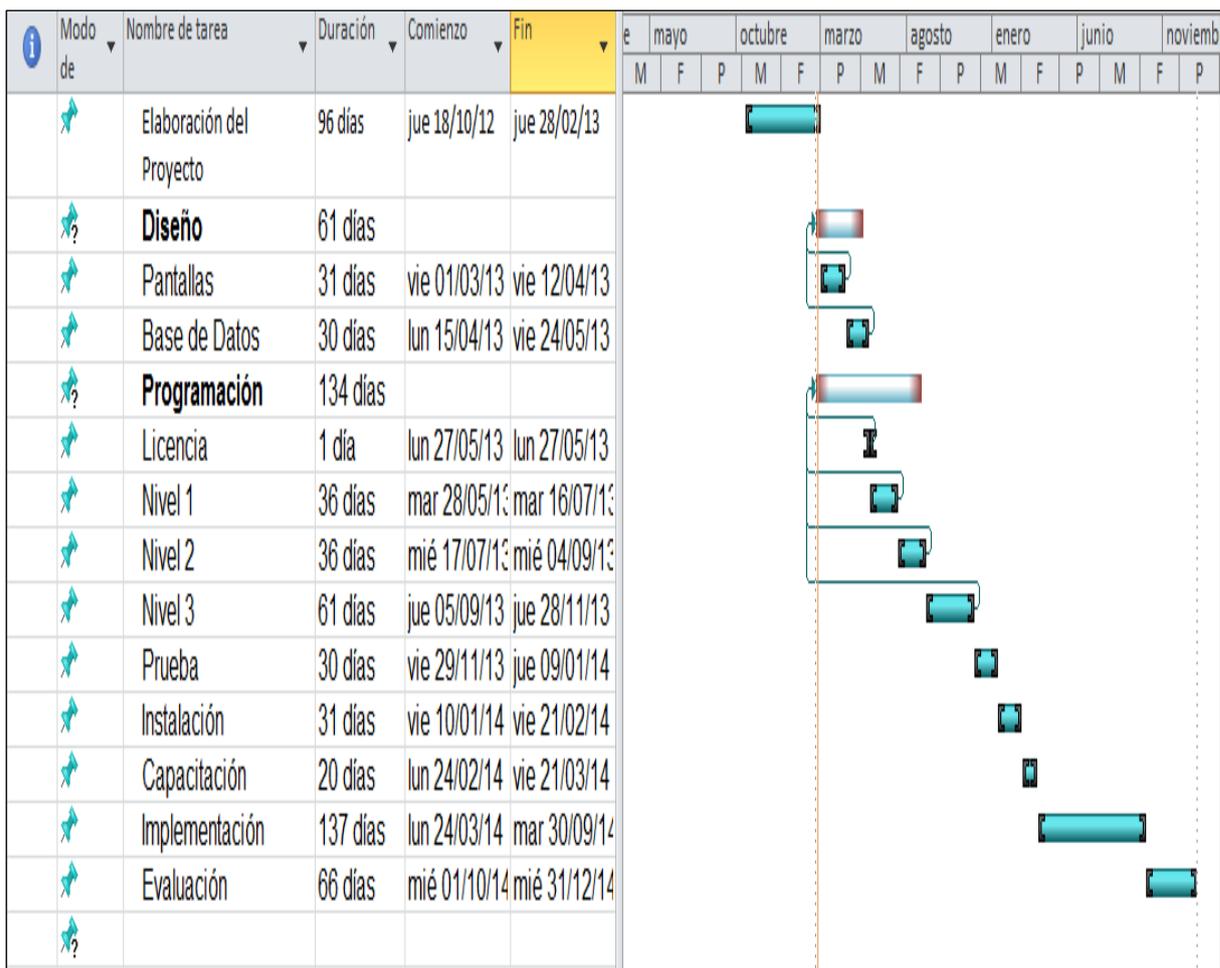
Los centros educativos subirían de categoría e importancia tanto en lo gubernamental como en la sociedad, puesto que sus bachilleres de contabilidad poseen conocimientos que están de acorde a las exigencias del mundo laboral, beneficiando su futuro profesional.

Empresarial

Satisfacción de poseer personal con conocimientos amplios sobre contabilidad, con la capacidad de resolver problemas a través de la aplicación correcta de las normas y principios de contabilidad. Por cuanto sus estados financieros son presentados de forma legal sin ningún error o irregularidad.

5.7.4 Cronograma

Acorde a lo consultado a especialista en sistemas, se ha llegado a determinar el tiempo de la creación hasta la evaluación a los estudiantes.



5.7.5 Lineamiento

Con la elaboración del diseño se ha conseguido lo siguiente:

- Diseño didáctico e interactivo donde el estudiante aprende de forma divertida.
- Costo accesible y temas utilizados con mayor frecuencia por las empresas de nuestro país
- Estudiantes de nivel medio capacitados para el mundo laboral y universitario
- Mejoramiento en el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes universitarios de la carrera de CPA

CONCLUSIONES

Después de haber realizado un estudio minucioso a los alumnos de los cuatro primeros semestres de la Universidad Estatal de Milagro, se ha constatado la necesidad de diseñar un software que brinde información sobre contabilidad de una forma didáctica e interactiva, por lo tanto llego a la siguiente conclusión:

- Cada nivel posee un diseño creativo donde el estudiante podrá aprender de manera ágil y satisfactoria.
- Posee herramientas pedagógicas en el cual el alumno adquiere información de manera creativa.
- Los temas son actuales y acorde a las exigencias del mundo empresarial.
- El capital es de fácil acceso y recuperación.

RECOMENDACIONES

Conforme a las conclusiones mencionadas, indico las siguientes recomendaciones:

- Implementar la utilización del juego en la malla curricular de las carreras contables que brindan las diferentes instituciones educativas.
- Capacitar a los docentes en las áreas de contabilidad, pedagogía y tecnología
- Utilización de herramientas electrónicas para brindar sus clases de forma original e interactiva
- Realizar una evaluación sobre conocimientos de NIC y PCGA dentro de períodos considerables.
- Dar mantenimiento de forma periódica a este software, por cuanto las normas contables sufren de variaciones cada año

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- AMAT, O.: *“Comprender las Normas Internacionales de Contabilidad NIC”*, Segunda Edición Ampliada, Editorial Gestión 2000, 2004.
- CORRALES, M: *“Lenguaje Logo III”*, Primera Edición, Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José de Costa Rica.
- CUKIERMAN, U., ROZENHAUZ, J y SANTÁNGELO, H.: *“Tecnología Educativa”*, Editorial Pearson Educación, 2009.
- DÍAZ, F; ARCEO, B y HERNÁNDEZ G: *“Estrategias docentes para una aprendizaje significativo”*, Segunda Edición, Editorial McGraw-Hill, 2002.
- GRECO, O: *“Diccionario Contable”*, 4ta Edición, Valletta Ediciones, Florida, 2007.
- MORENO, C.: *“El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos”*, Editorial Centre d’Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL), Bruselas, 2009.
- ZAMBRANO W, *“Contabilidad Básica”*, Guayaquil, 2004.
- DÍAZ, Frida, BARRIGA, Arceo, HERNÁNDEZ, Gerardo: *“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”*, Segunda Edición, Mc Graw Hill.

Bibliografía Complementaria

- ANTORANZ, E, VILLALBA, J, *“Desarrollo cognitivo y motor”*, Editorial Editex, España
- BELTRÁN, J, BUENO, J, *“Psicología de la Educación”*, Editorial Boixareu Universitaria, España.
- EYSSAUTIER, M: *“Metodología de la Investigación”*, Quinta Edición, Editorial Thomson Editores, México, 2006.
- Guía Moderna de Estudios, *“Planificación Técnicas y Metodología de Aprendizaje”*, Vol. 1
- HURTADO, I y TORO, J.: *“Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio”*, Editorial CEC, Venezuela, 2007.
- Microsoft Encarta 2009. 1993-2008 Microsoft Corporation.
- RODRÍGUEZ, E.: *“Metodología de la Investigación”*, Universidad Juárez de Tabasco, México, 2005.
- UNIANDES- Lidie- Vol. 4 N°1

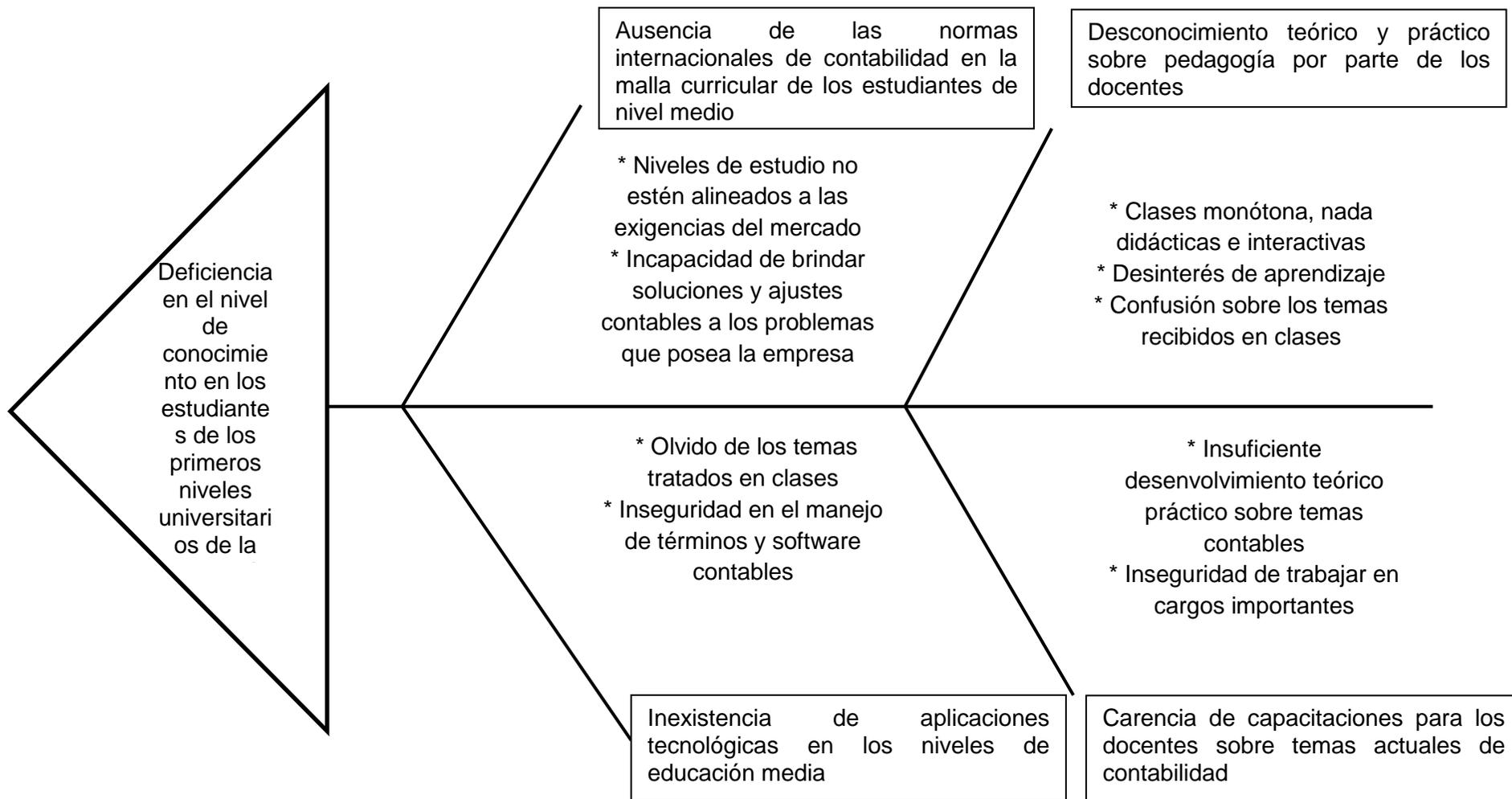
- VIVANCO, M: *“Muestreo Estadístico Diseño y Aplicaciones”*, Primera Edición, Editorial Universitaria SA, Chile, 2005.

Linkografías

- ALVARO H. Galvis Panqueva: *“Reflexión del uso del computador en Educación Primaria y Secundaria”*, http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-127396_archivo.pdf
- ARÉVALO, *“Microsoft Visual Basic”*, <http://www.napo-arevalo.blogspot.com/>
- CASTILLO, Jorge, *“Historia del Computador”* <http://www.solociencia.com/informatica/computador-historia-historia.htm>
- Efemérides del Ecuador, Web Documental, http://www.efemerides.ec/1/nov/can_15.htm
- ESPOL, *“Departamento de Matemáticas”* <http://www.icm.espol.edu.ec/icmweb/academico/auditoria.aspx>
- INEC, *“Instituto Nacional de Estadísticas y Censos”*, www.inec.gob.ec
- LÓPEZ, Mariano: *“Aprendizaje de la Contabilidad basado en una estrategia de juego educativo”*, <http://www.ribiecol.org/embebidas/congreso/2008/premios/107.pdf>
- MARÍN RAMOS, Martha, *“educaplay, Contabilidad Básica”* http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/591290/contabilidad_basica.htm
- Página Web MySQL, <http://www.mysql.com/>
- SELTZER, Juan: *“Contabilidad y Docencia”* <http://www.rieoei.org/deloslectores/711Seltzer.PDF>
- SOLÓRZANO, Iris: *“Plan Nacional del Buen Vivir”* http://www.planificacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/07/Plan_Nacional_para_el_Buen_Vivir_%28version_resumida_en_espanol%29.pdf
- TRUJILLO, Paulina: *“Adolescentes Ecuatorianos en Cifras”*, <http://www.abordo.com.ec/abordo/pdfTemas/100646.pdf>
- UNIVERSIDAD DE CATAMARCA http://www.campussuma.com.ar/campus20/pluginfile.php/1750/mod_resource/content/1/Unidad%206.pdf

ANEXOS

ANEXO 1 ESPINA PROBLEMA



ANEXO 2

¿Qué vamos a investigar? Elaboración del diseño gráfico de un juego contable computarizado

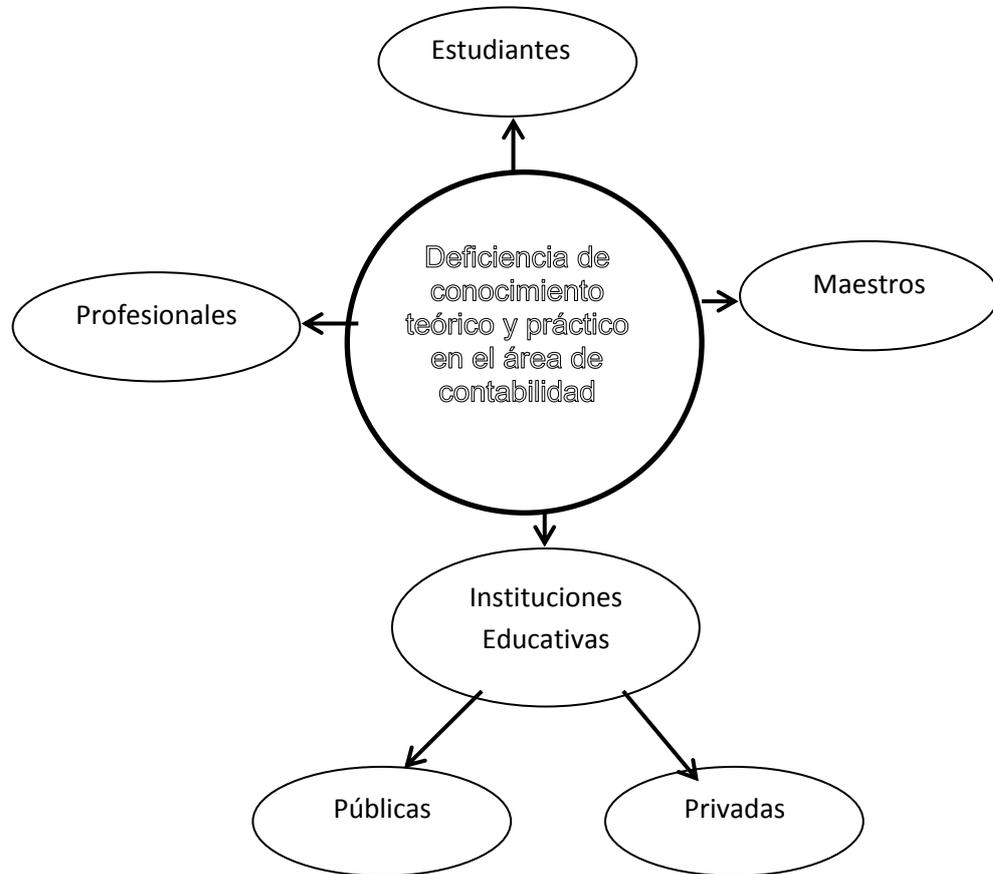
¿A quién vamos a investigar? Estudiantes de CPA de la sección nocturna

¿Dónde vamos a investigar? Universidad Estatal de Milagro

Título del tema: Elaboración del diseño gráfico de un juego contable computarizado para estudiantes de carreras contables de nivel medio de la Ciudad de Milagro.

ANEXO 3

MAPA DE INVOLUCRADOS



ANEXO 4.- NÚMERO DE ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES
No DE ALUMNOS MATRICULADOS
SEMESTRE DE MAYO A SEPTIEMBRE 2012

CARRERA	NIVEL	PARALELO	#ALUMNOS	MUJERES	HOMBRES
INGENIERÍA EN C.P.A.	SEGUNDO	"A1"	42	35	7
	SEGUNDO	"A2"	42	27	15
	SEGUNDO	"C1"	35	23	12
	SEGUNDO	"C2"	37	26	11
	CUARTO	"A1"	51	42	9
	CUARTO	"C1"	31	20	11
	QUINTO	"A1"	34	29	5
	QUINTO	"A2"	30	22	8
	QUINTO	"C1"	50	37	13
	SEXTO	"A1"	30	24	6
	SEXTO	"C1"	44	26	18
	SÉPTIMO	"A1"	33	27	6
	SÉPTIMO	"C1"	32	28	4
	SÉPTIMO	"C2"	31	22	9
	OCTAVO	"A1"	11	11	0
	OCTAVO	"C1"	47	34	13
	NOVENO	"A1"	27	25	2
	NOVENO	"C1"	39	27	12
	NOVENO	"C2"	35	27	8
	SUBTOTAL			681	512

TOTAL

681

Milagro, 28 de mayo de 2012

Mónica Alvarado Guzmán
 SECRETARIA RESPONSABLE

ANEXO 5

ENCUESTA



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

CONTADURÍA PÚBLICA Y AUDITORÍA – CPA

OBJETIVO: ELABORACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO CONTABLE COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES DE CARRERAS CONTABLES DE LOS COLEGIOS DE LA CIUDAD DE MILAGRO.

Algunas preguntas están orientadas a los conocimientos contables adquiridos en el **Colegio.**

Marque con una **X** el casillero que corresponda según su criterio:

1. **¿En el Colegio usted recibió clases de contabilidad basada a las Normas Internacionales vigentes en nuestro país?**

Siempre Casi siempre Muchas veces Pocas veces

Nunca

2. **¿En el colegio usted recibió los nombres que da las NIC a cada Estado Financiero?**

Siempre Casi siempre Muchas veces Pocas veces

Nunca

3. **¿Su profesora de contabilidad le enseñó y explicó a usted sobre la estructura y requisitos de llenado para cada Estado Financiero de acorde a las NIC?**

Siempre Casi siempre Muchas veces Pocas veces

Nunca

4. Según su criterio personal ¿Qué nivel de conocimiento posee usted sobre la aplicación de las NIC?

Excelente Muy bueno Bueno Regular
Deficiente

5. ¿Usted recuerda TOTALMENTE los temas y ejercicios que recibió sobre contabilidad en el periodo de estudio anterior?

Siempre Casi siempre Muy Poco Poco
Nunca

6. ¿Está de acuerdo que se debe recibir información contable de una manera creativa y divertida?

Totalmente de acuerdo Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo Totalmente desacuerdo

7. ¿Considera usted que se pueda aprender contabilidad jugando?

Totalmente de acuerdo Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo Totalmente desacuerdo

8. ¿Qué tanto conoce sobre juegos computarizados basados en las NIC?

En exceso Lo Suficiente Muy poco Poco
Nada

9. ¿Considera que contando con un juego contable computarizado aportaría mayor información a la que usted ya posee?

Totalmente de acuerdo Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo Totalmente desacuerdo

10. ¿Piensa usted que con este juego de contabilidad aumentaría su deseo de aprendizaje?

Totalmente de acuerdo Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo Totalmente desacuerdo

ANEXO 6

Estudio FODA

Para desarrollar este punto se ha procedido realizar un estudio FODA, para la elaboración de este proyecto. Lo que se ha fijado lo siguiente:

Fortalezas

- Inexistencia en nuestra ciudad de programas iguales o similares al de este proyecto.
- Inclusión de temas actuales que son exigidas en el mundo laboral.
- Variedad de tácticas y herramientas didácticas e interactivas
- Facilidad en su uso y comprensión
- Flexibilidad para realizar todo tipo de modificación en la base de datos.

Oportunidades

- Manejo de aparatos tecnológicos en los centros educativos.
- Apoyo gubernamental en la creación e implementación de proyectos innovadores
- Metas de mejoramiento en el nivel de conocimiento que posee cada institución educativa.
- Deseo de capacitación por parte de los estudiantes para ingresar con éxito a las diferentes universidades del país.

Debilidades

- No están ingresadas en su totalidad las Normas Internacionales de Contabilidad
- Retraso en adquirir información actual sobre modificación o derogación de ciertas normas contables en cada periodo.

Amenazas

- Programas más desarrollados que incluyan todas las normas contables.
- Precios más bajos fijados por la competencia

ANEXO 7



Datos del usuario

09/04/2013
genp1991@hotmail.com
Esther
Naranjo Pazmiño
UNEMI

Documento analizado Proyecto final.docx

Documento / Dirección de Internet seleccionada
Sin direcciones relevantes.

1/1

Resumen de texto coincidente en el documento

AC 8E29 22FB9 9FD10 8E35 196 42AAAAA2

0.0 %

No se hallaron coincidencias relevantes en este documento.

Estadística generada por CDS Benda, S.L. <http://www.cdsbenda.com> para el CDS de Índice Tecnológico de búsqueda de Inj.com y de su socio Juan Antonio. Trad. P.O.U. Report. Mijoc Copyright 2011 CDS Benda.

Copionic es una herramienta de uso gratuito proporcionada por Citilab-Cornellà. Se trata de un software de uso general conocido para la comparación de documentos en línea. El análisis que proporciona la herramienta es cuantitativo y no cualitativo, por lo que los resultados no deben ser vinculantes, sino orientativos. El resultado mostrado se basa en un resumen de coincidencias con las direcciones seleccionadas con mayor número de coincidencias.
Todos los derechos reservados Citilab-Cornellà 2011

ANEXO 8



Online Plagiarism Checker. Duplicate Content Finder.
 Plagiarisma.Net
 www.plagiarisma.net

Results	Query	Domains (original links)
1,950,000 results	Autora	ingridautora.com.br fabriani.com youtube.com mirnapinsky.com.br navegantperlahistoria.wordpress.com hlackvspink.wordpress.com youtube.com en.wiktionary.org stephenlemeyer.com ikrowding.com
Unique	Mi mamá porque ha sido mi amiga y me ha ayudado en todo	
3 results	Mi tía Beatriz Pazmiño y primo Edgar Sánchez	slideshare.net yellowpages.com peekyou.com
Unique	Mi tutor Ing	
Unique	Huber Echeverría por haberme guiado sabiamente en la elaboración de mi proyecto	
Unique	A la Universidad Estatal por haberme brindado los conocimientos necesarios para mi futuro profesional	
Unique	Mis amigos y hermanos en Cristo por su apoyo espiritual y físico, en especial	
Unique	2204720-43624500UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGROUNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALESCESIÓN DE DERECHOS DE AUTORMSc	
Unique	091877931-5INDICE GENERALINTRODUCCIÓN1-2CAPÍTULO IEL PROBLEMA31	
Unique	1 Planteamiento del problema31	
Unique	1 Problematización3-41	
Unique	2 Delimitación del problema41	
Unique	3 Formulación del problema41	
Unique	4 Sistematización del problema4-51	
Unique	5 Determinación del tema51	
Unique	2 Objetivos51	
Unique	1 Objetivo general51	
Unique	2 Objetivos específicos51	

2025015-140970Universidad Estatal de MilagroUNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES
 PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERÍA EN CONTADURÍA

PÚBLICA Y AUDITORÍA, MENCIÓN CPATÍTULO DEL PROYECTO:ESTUDIO DE FACTIBILIDAD DE LA CREACIÓN DE UN JUEGO CONTABLE COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES DE CARRERAS CONTABLES DE NIVEL MEDIO DE LA CIUDAD DE MILAGRO.Autora: Naranjo Pazmiño Gricelda EstherMilagro, Marzo del 2013Ecuador21729701905000UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGROUNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALESACEPTACIÓN DEL TUTORPor la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Srta. Gricelda Esther Naranjo Pazmiño, para optar el título de Ingeniera en Contaduría Pública y Auditoría y que acepto tutoriar a la estudiante, durante la etapa del desarrollo hasta su presentación, evaluación y sustentación. Milagro, a los 7 días del mes de Marzo del 2013Huber Echeverría 2325370-21844000UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGROUNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALESDECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓNYo, GRICELDA ESTHER NARANJO PAZMIÑO, como autora de esta investigación declaro ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica Ciencias Administrativas y Comerciales de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera. Milagro, a los 7 días del mes de Marzo del 2013Esther Naranjo PazmiñoCI: 091877931-52052320-15494000UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGROUNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALESCERTIFICACIÓN DE LA DEFENSAEL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Ingeniera en Contaduría Pública y Auditoría otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.MEMORIA CIENTÍFICA ()DEFENSA ORAL ()TOTAL ()EQUIVALENTE ()PRESIDENTE DEL TRIBUNALPROFESOR DELEGADO PROFESOR SECRETARIODEDICATORIADEDICO todo mi esfuerzo en la elaboración de este proyecto a mi buen Padre Celestial que me ha dado toda la sabiduría y fuerzas necesarias para cumplir mis metas, a mis padres en especial a mi mamá porque ha sido la persona que me ha apoyado en todo lo que he necesitado.AGRADECIMIENTO Doy mis eternos agradecimientos en primer lugar a Dios porque ha mostrado su gracia, misericordia, ayuda fiel en cada etapa de mi vida, y



también a las siguientes personas: Mi mamá porque ha sido mi amiga y me ha ayudado en todo. Mi tía Beatriz Pazmiño y primo Edgar Sánchez. Mi tutor Ing. Huber Echeverría por haberme guiado sabiamente en la elaboración de mi proyecto. A la Universidad Estatal por haberme brindado los conocimientos necesarios para mi futuro profesional. Mis amigos y hermanos en Cristo por su apoyo espiritual y físico, en especial a: Érica Freire, Gisela Niño, Leslie Suárez, Dayana Cando, Glenda Govea) A los Ingenieros Santiago Baquerizo, Marlon Torres y a la docente Jacqueline Ayala, por su ayuda técnica y

pedagógica. 2204720-43624500 UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR MSc. Jaime Orozco Hernández Rector UNEMIMediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue ESTUDIO DE FACTIBILIDAD DE LA CREACIÓN DE UN JUEGO CONTABLE COMPUTARIZADO PARA ESTUDIANTES DE CARRERAS CONTABLES DE NIVEL MEDIO DE LA CIUDAD DA MILAGRO y que corresponde a la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Comerciales Milagro, 7 de Marzo del 2013 ESTHER NARANJO CI: 091877931-5 INDICE GENERAL INTRODUCCIÓN 1-2 CAPÍTULO I EL PROBLEMA 31.1 Planteamiento del problema 31.1.1 Problematización 3-4 31.1.2 Delimitación del problema 41.1.3 Formulación del problema 41.1.4 Sistematización del problema 4-5 31.1.5 Determinación del tema 51.2 Objetivos 51.2.1 Objetivo general 51.2.2 Objetivos específicos 51.3 Justificación 6-7 CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL 82.1 Marco Teórico 82.1.1 Antecedentes Históricos 8-9 2.1.2 Antecedentes Referenciales 10-11 2.1.3 Fundamentación Teórica 11-12 2.1.3.1 Educación tecnológica 12-13 2.1.3.2 Capacidad de memorización 13-15 2.1.3.2.1 La inteligencia 15-16 2.1.3.3 Utilización del computador 16-17 2.1.3.4 Norma Internacionales de Contabilidad 17-18 2.1.3.5 PCGA 18-19 2.1.3.6 Contabilidad Básica 19-20 2.1.3.7 Programación 20-21 2.1.3.7.1 Visual Basic 6.0 21 2.1.3.7.2 MySQL 21 2.1.3.8 Diseño gráfico 21-22.

Total 121557 chars (5000 limit exceeded) , 969 words, 16 unique sentences, 92% originality