

proyecto final curso  
**Didáctica Universitaria**

---

# INVERCONSU. ESTRATEGIA DIDACTICA LUDICA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE

Curso de Didáctica Universitaria. II-Ciclo 2013

Por: Licda. Susana Badilla Quesada MBA

Escuela de Administración de Negocios, Universidad de Costa Rica

**Resumen:** Este capítulo expone la creación, aplicación y resultados obtenidos, después de utilizar como estrategia didáctica el juego denominado INVERCONSU. Su objetivo es motivar y fortalecer el aprendizaje del contenido de Inversiones, perteneciente al programa de la Cátedra de Principios de Contabilidad (DN-0160), curso de primer año de la Carrera de Dirección de Empresas que se imparte en la Escuela de Administración de Negocios.

La actividad fue aplicada durante el II-Ciclo del año 2013 y consistió en enseñar utilizando una metodología lúdica, donde los estudiantes aprendieran por medio de un juego de adquisición de bonos y acciones, busca que utilicen los conceptos adquiridos sobre el contenido para así reforzar el conocimiento y despejar sus dudas sobre el mismo.

Entre los resultados se tiene una mejor comprensión del contenido, que se reflejan tanto en las evaluaciones cortas como en el examen aplicado, además los estudiantes manifestaron su entusiasmo al tener la posibilidad de aprender mediante una técnica distinta a la tradicional clase magistral.

**Palabras clave:** INVERSIONES, APRENDER JUGANDO, LÚDICA, ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

## Contenido:

Introducción.....	1
Contexto de la estrategia.....	2
Creación y descripción de la estrategia: Inverconsu.....	4
Aplicación de la estrategia.....	7
Resultados obtenidos y conclusiones.....	10
Bibliografía .....	15
Anexo 1. Tablero.....	16
Anexo 2. Instructivo .....	17
Anexo 3. Tablero después de terminar el juego.....	18

## Introducción

El contenido de Inversiones se estudia y evalúa durante el curso Principios de Contabilidad y brinda al estudiante conocimientos básicos del mundo bursátil, concentrándose en enseñar el registro contable correcto de la adquisición de bonos, certificados de depósito a plazo y acciones, así como de sus productos, sean intereses o dividendos.

La contabilidad si bien no es de difícil aprendizaje, tampoco se considera como un tema inquietante o interesante, ni siquiera para aquellos que disfrutan de las matemáticas, por este

motivo los juegos pueden resultar en una herramienta muy útil para incentivar el aprendizaje de temas contables, incluso en nuestra Escuela se trabaja a nivel de cursos libres con este tipo de instrumentos, pero a la fecha no existe ninguno especial para el contenido de Inversiones.

Este contenido es de gran dificultad para la mayoría de estudiantes y además es por el mismo que muchos reprueban el curso. Este tema es de continua preocupación para los docentes que imparten el curso, pues conocer bien sobre este ítem será de suma importancia para los puestos gerenciales que ocuparán los egresados de la carrera de Dirección de Empresas.

Sin embargo, la manera de enseñanza se basa en la clase magistral, se cumple con una misma rutina: explicación de los conceptos, exposición de un ejercicio resuelto y posteriormente la realización de una práctica por parte de los estudiantes. Dado los resultados obtenidos en las evaluaciones, que representan un 80% del promedio final del curso, ésta manera de enseñar no ha sido del todo satisfactoria, principalmente en cuanto al contenido de inversiones, que es donde los estudiantes muestran una baja en su rendimiento académico, como se indica anteriormente.

En búsqueda de una solución a este problema, se crea una herramienta en la que los estudiantes puedan relacionar el contenido con la realidad, en donde tengan la oportunidad de comprender como trabajan las inversiones en la vida real, mediante un juego tipo “monopoly<sup>1</sup>”, que consiste en la compra de bonos y acciones que van ganando intereses o dividendos, además de retos y desafíos entre los participantes, incentivando el trabajo en equipo, el compañerismo y la competencia.

Se imparte la lección normalmente a los estudiantes, sea de manera magistral como se ha acostumbrado durante años, después de explicar claramente los conceptos y exponer un ejemplo práctico, en la próxima lección se procede a la aplicación de los conocimientos adquiridos utilizando el juego INVERCONSU, que significa consulta de inversiones. Los estudiantes deberán ganar o perder puntos en lugar de dinero ficticio mediante retos, desafíos al dar una respuesta correcta o bien cuando un contrincante visita alguna de sus inversiones adquiridas.

## Contexto de la estrategia.

**“Desde la antigüedad hasta nuestros días, pasando por los románticos alemanes, el juego ha sido considerado un componente esencial para el aprendizaje, ya sea como causa, como fenómeno que facilita o como parte del acto creativo” (Rosas & Sarlé, 2005)**

Como docentes buscamos alternativas para hacer la contabilidad más interesante y divertida de aprender y ya se han realizado algunos intentos, incluso en la Escuela de Administración de Negocios de la Universidad de Costa Rica actualmente se utiliza un juego de simulación del proceso contable creado por la profesora Nadia Ugalde Binda, busca incentivar el aprendizaje básico de la contabilidad y consiste en que los estudiantes organizados en subgrupos formen una compañía ficticia de la que deberán llenar su acta constitutiva, obtener un crédito, comprar equipo, así como a comprar y vender bienes o servicios. Para cada una de estas transacciones comerciales los estudiantes deben realizar los registros contables y finalmente los estados

---

<sup>1</sup> El Monopoly es quizá uno de los juegos de mesa por excelencia, y al que han jugado generaciones y generaciones intentando “hacerse ricos”. El planteamiento de este clásico de los juegos de mesa es sencillo; conseguir terrenos y ganar dinero y por supuesto hundir en la bancarrota al adversario sin ningún tipo de miramientos. Se podría decir que es una de las muestras del capitalismo más puras.

Fuente: <http://www.teinteresasaber.com/2011/04/historia-del-monopoly.html>

financieros, compitiendo durante el curso con el resto de subgrupos para lograr que su empresa sea la más rentable.

Además existen otro tipo de herramientas que pueden modificar en cierto grado la forma de enseñanza de la contabilidad y dejar un poco de lado la tradicional clase magistral, por ejemplo, en internet se encuentra *MiddleCity Online Accounting Tutorials*, que es una página que expone y explica detalladamente conceptos contables, además cuenta con conversatorios en línea, artículos de interés, entre otros que podrían ayudar a motivar a los estudiantes.

Otra opción son los *blog* o bitácoras digitales, en donde profesionales de la materia o profesores realizan sus aportes, entre ellos podemos encontrar: Contabilidad Fácil, Contabilidad fácil y entretenida de aprender, Contabilidad divertida, entre otros.

Existen otras actividades sugeridas para un aprendizaje divertido de la contabilidad como las que se muestran en la página web <http://www.ehowenespanol.com/> entre las que tenemos el uso de trivias, reportes ficticios, bingos y sofisticados juegos de mesa como *The Accounting Game: Basic Accounting Fresh from the Lemonade Stand* de Darrell Mullis que enseña lo básico de las reportes financieros y su lenguaje.

Si bien existen muchas actividades sugeridas que pueden aplicarse para incentivar y mejorar la enseñanza de la contabilidad no se encuentran herramientas propias y personalizadas sobre el contenido de inversiones.

Con todos los ejemplos antes descritos se busca que los estudiantes tengan un apoyo para profundizar los conceptos teóricos y prácticos que les suministran mediante la clase magistral, todas ellas pueden considerarse estrategias didácticas, formas para simplificar el aprendizaje y que son necesarias de aplicar en esta nueva época en las que las demandas de los alumnos cambian a medida que progresa por el sistema (Troyano & García, 2009).

Un elemento de importancia y que ayuda de muchas maneras a promover el aprendizaje es la diversión, cuando las personas asocian un tema con evento divertido, tienden a recordarlo mejor. Según (Arieta, Olivares, López, Vargas, & Parra, 2011) el juego didáctico es una de tantas estrategias que permite el despliegue más amplio de todas las potencialidades de la situación lúdica para el aprendizaje, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores en la aplicación de los conocimientos y resolución de problemas.

Según plantean los mismos autores, al utilizar juegos didácticos para dar cumplimiento de los objetivos de una materia o asignatura, no sólo se logra un mejor aprendizaje, también se coloca al estudiante ante una situación que mejora el desarrollo de capacidades, competencia, valores, entre otros que ayudan a la formación de los futuros profesionales. Los juegos se relacionan directamente con la lúdica, palabra que descende del latín *ludo*, que significa juego (Díaz, 2008).

Como plantea (López, 2008), en las etapas básicas de formación del individuo, infancia y adolescencia, el juego es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un mecanismo fundamental para el perfeccionamiento de las potencialidades, es un elemento indispensable para alcanzar la plena madurez. Aspecto importante a considerar cuando se busca incentivar la adquisición de conocimientos en grupo de personas jóvenes.

## Creación y descripción de la estrategia: Inverconsu

Como se explica de manera introductoria, se crea Inverconsu, en búsqueda de motivar la enseñanza o aprendizaje del contenido de Inversiones, la mejor opción encontrada se basa en la actividad lúdica, sea en el juego, que se convierte en ese factor de interés que fácilmente llama la atención de estudiantes sobre todo cuando son de primer año universitario, en donde la mayoría son adolescentes y adultos jóvenes, a los que aún les gusta jugar y que recién se inician en sus saberes profesionales.

Otro aspecto que se considera para elaborar la estrategia a utilizar es cómo procurar la atención de los estudiantes, dada la época actual se define que puede captarse mejor su interés por medio de herramientas tecnológicas, pues es con lo que ellos conviven todos los días, las nuevas generaciones nacieron en un mundo lleno de tecnología y la gran mayoría están familiarizados con el uso de computadoras, por lo que el juego se crea en el programa *Microsoft Office Excel*.

Para poder jugar cada grupo de estudiantes debe contar con un grupo de hojas blancas debidamente identificadas con su color de grupo, y cada integrante debe tener lápiz y calculadora.

Entre los recursos tecnológicos que se requieren además de una computadora se necesita un proyector o *video beam* para que los estudiantes tengan acceso al juego. El archivo contiene varios libros que se describen a continuación:

1. Tablero: Como se aprecia en la anexo 1, consta de diferentes casillas en las que los grupos de estudiantes (cada uno identificado con un color) irán cayendo según el puntaje obtenido al lanzar los dados. Descripción de las casillas y otros elementos del tablero:

- Inicio. Todos los equipos parten de esta casilla, cada vez que pasen o lleguen a esta casilla los equipos ganarán automáticamente 10 puntos adicionales.



- Bonos y acciones: se tienen 18 casillas correspondientes a bonos y acciones, para los bonos hay cadenas de fotocopiadoras, de restaurantes y de librerías, para las acciones hay cadenas de periódicos, televisoras y telefonía móvil. Cada casilla de bonos y acciones cuenta con su valor de compra en puntos, cada cadena cuenta con 3 empresas que se identifican con un color y además por medio de comentarios se puede conocer el monto de intereses en puntos que se cobran tanto si sólo se tiene esa acción o bono como si se adquiere la cadena completa y se ha invertido en activos.
- Retos: existen 6 casillas de reto en total, la idea es que todos los equipos compitan por ganar 8 ó 10 puntos. Se muestra una pregunta y cada equipo en secreto responde a la pregunta en una de las hojas, en cuanto estén listos y seguros de su respuesta procederán a entregarla al árbitro, las respuestas serán revisadas en el orden en que

**Figura 4. Retos**

RETOS	
8 PUNTOS	10 PUNTOS
1 El 28 de febrero se compran títulos negociables, que pagan intereses del 15% el 31 de diciembre y el 30 de junio, su valor nominal es de 1.200.000 ¿Cuánto debería registrarse en intereses por cobrar o ingreso intereses?	Si se adquieren acciones como títulos negociables por un valor de 800.000 mas una comisión del 4% sobre el precio de venta, la inversión debe registrarse por un valor de?

Fuente: Elaboración propia

6. Instructivo: en este libro se muestran una serie de instrucciones en donde se explican todas las reglas a seguir durante el juego, el manual completo se muestra en el anexo 2 y fue suministrado a los estudiantes una semana antes de realizar la actividad.

### Aplicación de la estrategia

La herramienta aplicada el miércoles 6 de noviembre de 2013 durante las 4 horas regulares de clase, previamente se había explicado a los estudiantes la materia y se habían proporcionado ejercicios, así como el instructivo de Inverconsu.

Cada grupo de estudiantes llevaba dentro de su vestimenta una camiseta del color de su equipo para que se identificaran mejor, y se colocaron en sus respectivos equipos alrededor del aula dejando el centro como área común.

**Imagen 1. Equipos de trabajo.**



Fuente: Elaboración propia, capturada el 6 de noviembre de 2013

Se procede a evacuar dudas acerca del instructivo previamente enviado y se asigna un secretario por equipo que será el encargado de tomar nota de todas las actividades que realice su equipo, por ejemplo: si compra un bono y su precio respectivo, si recibe dividendos, si gana un reto o un desafío implica que vendió servicios, entre otros, pues la semana siguiente deberán entregar un reporte con los asientos contables de las transacciones que se realicen durante el juego.

**Imagen 2. Equipo blanco contestando a un desafío.**



Fuente: Elaboración propia, capturada el 6 de noviembre de 2013

Toda la actividad se desarrolla de manera muy amena la mayoría de los equipos reaccionan de una forma muy positiva y muestran entusiasmo mientras juegan, además en cada una de las preguntas se hace una interrupción para explicar la respuesta correcta o bien corregir a los estudiantes. Los estudiantes se muestran alegres y atentos a la competencia, además se nota el apoyo unos a otros, la fuerza del trabajo en equipo y del compañerismo. Resultando ganador con un total de 130 puntos el equipo morado, tal y como se muestra en la figura 5, donde también puede verse después del prorratio la nota obtenida en la prueba corta del día por cada uno de los grupos.

**Imagen 3. Equipo morado, ganador del juego.**



Fuente: Elaboración propia, capturada el 6 de noviembre de 2013

Uno de los principales inconvenientes durante la actividad fue el tiempo, pues únicamente se lograron cubrir 2 rondas completas, según conversaciones posteriores con los estudiantes y sugerencias que realizaron el mismo día de la actividad, es necesaria la utilización de 2 dados para que el juego avance más rápidamente y se consigan entre 5 y 10 rondas en total.

**Figura 5. Puntajes obtenidos durante la actividad.**

PUNTOS												
Equipos	Inicial	Rondas										Final
		1	2	Bonos	Bonos	Bonos	Bonos	Acciones	Acciones	Acciones	Acciones	
Blancos	100	-81	10	8				28	46			111
Morados	100	-64	10	16	20			24	24			130
Rojos	100	-80	10	10				22	26	30		118
Grisés	100	-38	18	12	16			20				128
Negros	100	-3	11									108

	Nota del grupo
Blancos	85,38
Morados	100,00
Rojos	90,77
Grisés	98,46
Negros	83,08

Fuente: Elaboración propia, durante el día de la actividad y con la aprobación de los equipos participantes

La semana siguiente, sea el 13 de noviembre, los estudiantes presentan en sus grupos de trabajo los asientos contables que realizaron a partir de las transacciones comerciales, en donde practican el registro contable de las inversiones y sus productos, además se les realiza una encuesta para evaluar el uso de Inverconsu.

En el anexo 3, se muestra el tablero después de finalizado el juego cuando la mayoría de bonos y acciones han sido compradas por los diferentes equipos, un dato curioso fue que el equipo negro nunca llega a ningún bono o acción por lo que no pudo comprar.

## Resultados obtenidos y conclusiones

Los resultados de la aplicación de la estrategia se cuantifican desde dos perspectivas, según la mejora que mostraron los estudiantes en las evaluaciones aplicadas y por medio de una encuesta de evaluación de la actividad realizada.

Desde la primera perspectiva, por medio de las evaluaciones, se aplican dos pruebas, una prueba corta la semana siguiente de la actividad en la cual los resultados fueron sumamente favorables, obteniendo un promedio de 8,35 de 10, que es algo poco común al evaluar este contenido. La otra prueba realizada es el tercer examen parcial que evalúa dos contenidos de alta dificultad y por lo cual no es tan relevante, sin embargo, comparado con el mismo examen del año anterior se nota un leve incremento de 4,3 puntos en el porcentaje de promoción de esta prueba.

La segunda perspectiva para cuantificar los resultados, la encuesta de evaluación, es aplicada a veintiocho estudiantes que participaron en la actividad y en donde se evalúan varios ítems, las indicaciones fueron las siguientes: “Este cuestionario fue preparado con el propósito de conocer su opinión sobre la actividad en que usted participó. La información que usted proporcione servirá para valorar la actividad y para mejorar las futuras, es confidencial y anónima por lo que usted no deberá anotar su nombre.”

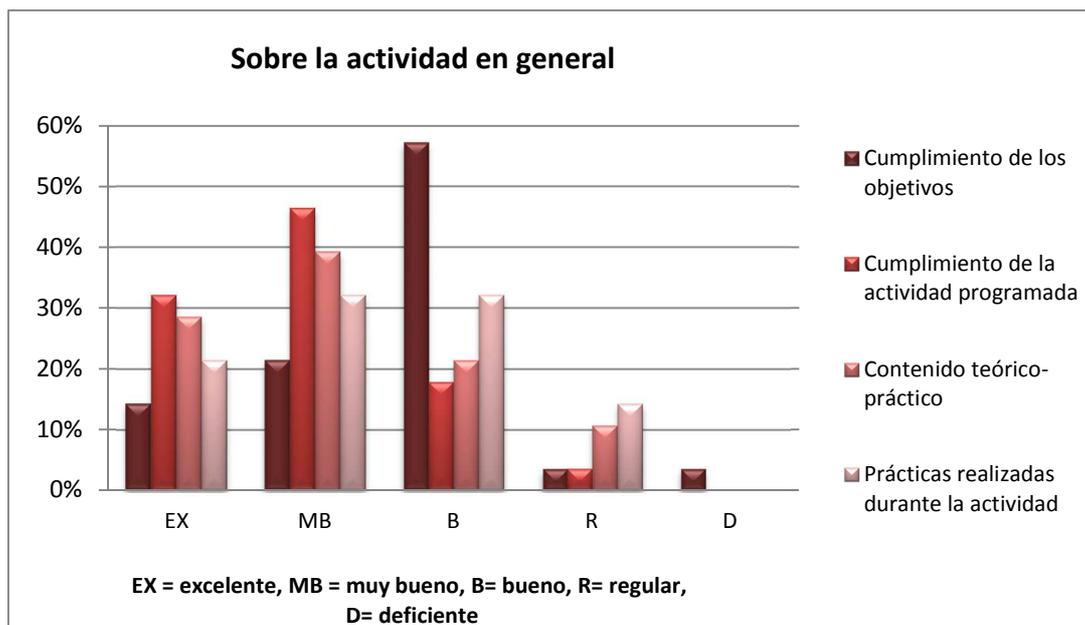
En la primera sección los estudiantes marcan la opción que más les parece según la siguiente nomenclatura:

- EX = excelente,
- MB = muy bueno,
- B= bueno,
- R= regular,
- D= deficiente.

A continuación se exponen las preguntas y los resultados obtenidos y posteriormente los gráficos que resumen los resultados:

<b>Sobre la actividad en general</b>	<b>EX</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
Cumplimiento de los objetivos	14%	21%	57%	4%	4%
Cumplimiento de la actividad programada	32%	46%	18%	4%	0%
Contenido teórico-práctico	29%	39%	21%	11%	0%
Prácticas realizadas durante la actividad	21%	32%	32%	14%	0%

**Grafico 1. Opinión sobre la actividad en general.**

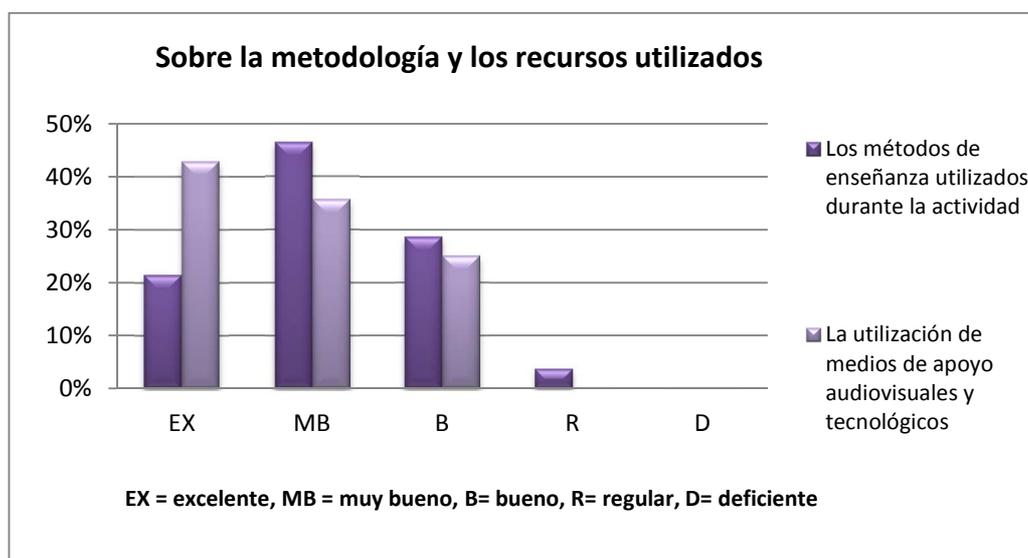


Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Como se muestra en el grafico 1, la mayoría de los estudiantes consideran que el cumplimiento de los objetivos y la actividad fueron entre buenos y excelentes, y sólo un estudiante que equivale a un 4% de la población manifiesta que el cumplimiento de los objetivos fue deficiente, similar opinión se manifiesta acerca de los contenidos teórico-prácticos y de las prácticas realizadas durante la actividad, pero en este ítem no hay calificaciones deficientes.

<b>Sobre la metodología y los recursos utilizados</b>	<b>EX</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
Los métodos de enseñanza utilizados durante la actividad	21%	46%	29%	4%	0%
La utilización de medios de apoyo audiovisuales y tecnológicos	43%	36%	25%	0%	0%

**Grafico 1. Opinión sobre la metodología y recursos utilizados.**

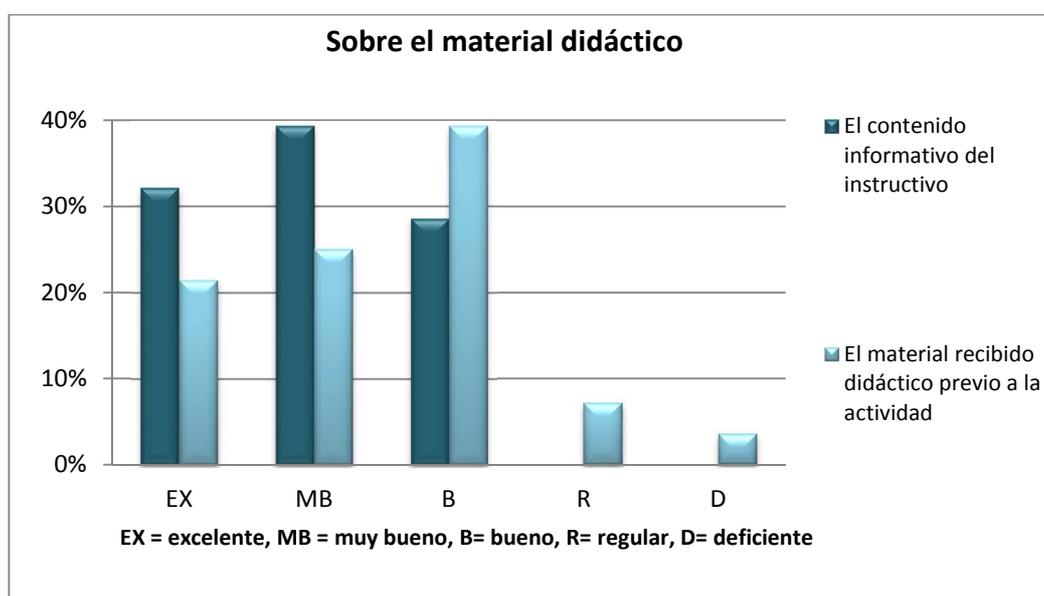


Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Se muestra en el grafico 2, que los estudiantes se sintieron muy satisfechos con la utilización de medios audiovisuales y tecnológicos, que fue uno de los factores que se considera desde el inicio para definir la estrategia a utilizarse. Con respecto a los métodos de enseñanza utilizados durante la actividad también se muestran satisfechos y sólo un estudiante manifiesta que fueron regulares.

<b>Sobre el material didáctico</b>	<b>EX</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
El contenido informativo del instructivo	32%	39%	29%	0%	0%
El material recibido didáctico previo a la actividad	21%	25%	39%	7%	4%

**Grafico 3. Opinión sobre el material didáctico.**



Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Sobre el contenido informativo del instructivo todos los estudiantes se muestran satisfechos pero si se muestra un pequeño descontento en el material didáctico recibido previo a la actividad, lo que evidencia que los estudiantes no se sienten a gusto con las explicaciones durante la clase magistral.

<b>Sobre el comportamiento de los participantes:</b>	<b>EX</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
Participación propia	18%	36%	32%	7%	4%
El trabajo en equipo	18%	43%	29%	7%	0%

fueron entregadas, y la primera que este correcta será la ganadora del puntaje en juego. En este caso la mayoría de preguntas son de tipo práctico.



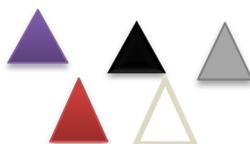
- Desafíos: el tablero consta de 6 desafíos, en el que el equipo que llegue deberá apostar de 2 a 5 puntos según lo permita la casilla, estos puntos se duplicarán si aciertan la pregunta y se perderán si responden de manera incorrecta. Las respuestas deberán ser totalmente correctas para que el equipo gane el desafío. El equipo cuenta con 90 segundos para responder y las preguntas son teórico-prácticas.



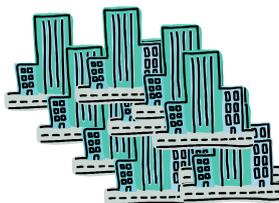
- Suertes: Se tienen 3 casillas de suerte, estas indican instrucciones concretas que el equipo deberá acatar de manera inmediata, pueden contener avance o retroceso de casillas, visitas a compañías en específico, visitas a desafíos o retos, entre otros.



- Triángulos de colores: son las fichas que identifican a cada equipo y con la que avanzan a través del tablero.



- Edificios: Cada equipo que logre completar una cadena completa de bonos o acciones puede adquirir edificios por el precio en puntos fijado en el tablero, estas inversiones en activos le dan la posibilidad de cobrar más intereses o dividendos a aquellos equipos que visiten su cadena.



2. Puntaje: en este hoja tal y como se aprecia en la figura 1, se van contabilizando los puntos que cada equipo gane, invierta o pague, iniciando con 100 puntos por equipo.

**Figura 1. Libro Puntaje**

PUNTOS												
Equipos	Inicial	Rondas										Final
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Rojos	100											
Blancos	100											
Morados	100											
Grises	100											
Negros	100											

Fuente: Elaboración propia

3. Cronómetro: En este libro se contabiliza el tiempo que el o los equipos tienen para responder a las consultas planteadas, como se muestra en la figura 2, muestra tanto los segundos que quedan (104 segundos) como los que llevan (16 segundos) para contestar.

**Figura 2. Cronómetro**

Enter Value	Elapsed Time
120	16

104 seg



Fuente: Elaboración propia

4. Desafíos: En este libro se van mostrando las preguntas de desafío que los equipos deben contestar, según los puntos que arriesgue el equipo, tal y como se aprecia en la figura 3.

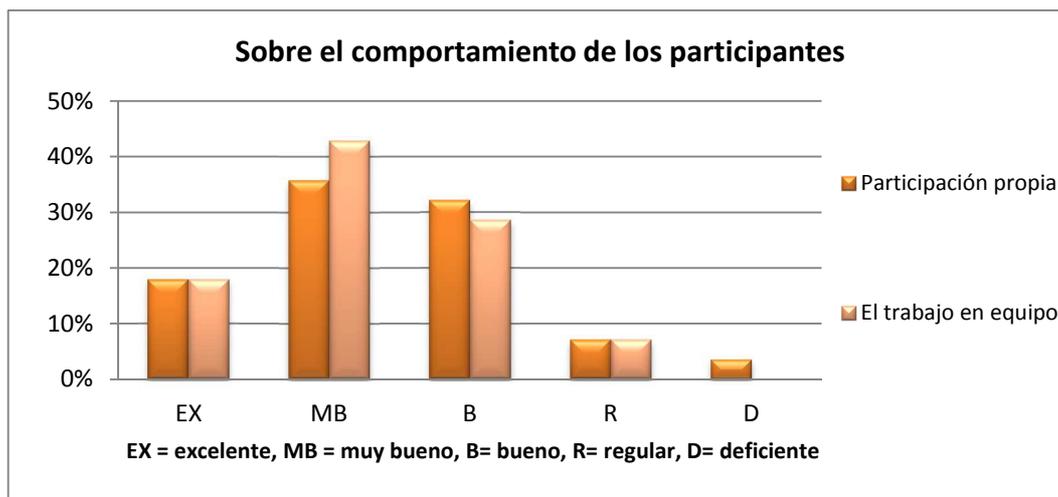
**Figura 3. Desafíos**

DESAFÍOS			
2 PUNTOS	3 PUNTOS	4 PUNTOS	5 PUNTOS
Defina costos de transacción	Defina activo financiero	ABC compañía adquiere títulos negociables, 2 certificados de 150.000 c/u, tienen intereses acumulados por 12.800 y se cancelan 5.000 de comisión. Registro	Registro. Una empresa adquirió 6 certificados de depósito a plazo, emitidos por el Banco de Costa Rica (BCR), con un valor nominal de C550.000 cada uno y una tasa de interés neta del 23%. Paga intereses los días 01 de junio y diciembre. Se adquirió al 104% que incluye los intereses, mas un gasto por comisión de C26.000

Fuente: Elaboración propia

5. Retos: En este libro se van mostrando las preguntas de reto en las que todos los equipos compiten, tal y como se muestra en la figura 4.

**Grafico 4. Opinión sobre el comportamiento.**

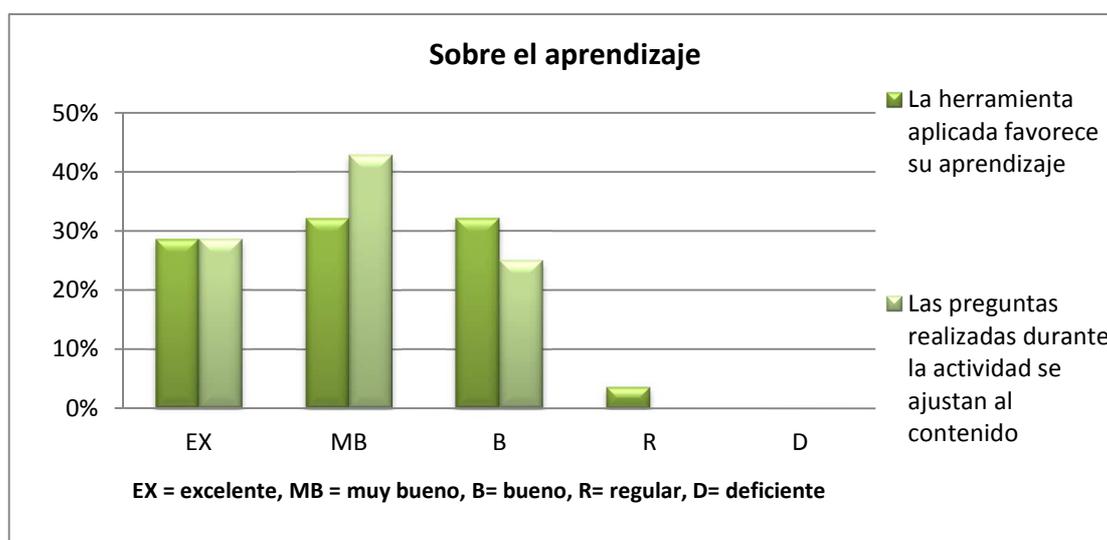


Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Tal y como se muestra en el grafico 4, se evalúa el comportamiento de los participantes incluso el propio, pues normalmente en los grupos no se da una división equitativa del trabajo entre los participantes y se pretende que en esta sección confirmar si todos habían trabajado de manera equilibrada y dado el resultado en donde la mayoría consideran que su contribución fue buena o muy buena se puede presumir que la mayoría participaron activamente. El trabajo en equipo también es satisfactorio y sólo un bajo porcentaje lo califica como regular.

<b>Sobre el aprendizaje</b>	<b>EX</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
La herramienta aplicada favorece su aprendizaje	29%	32%	32%	4%	0%
Las preguntas realizadas durante la actividad se ajustan al contenido	29%	43%	25%	0%	0%

**Grafico 5. Opinión sobre el aprendizaje.**

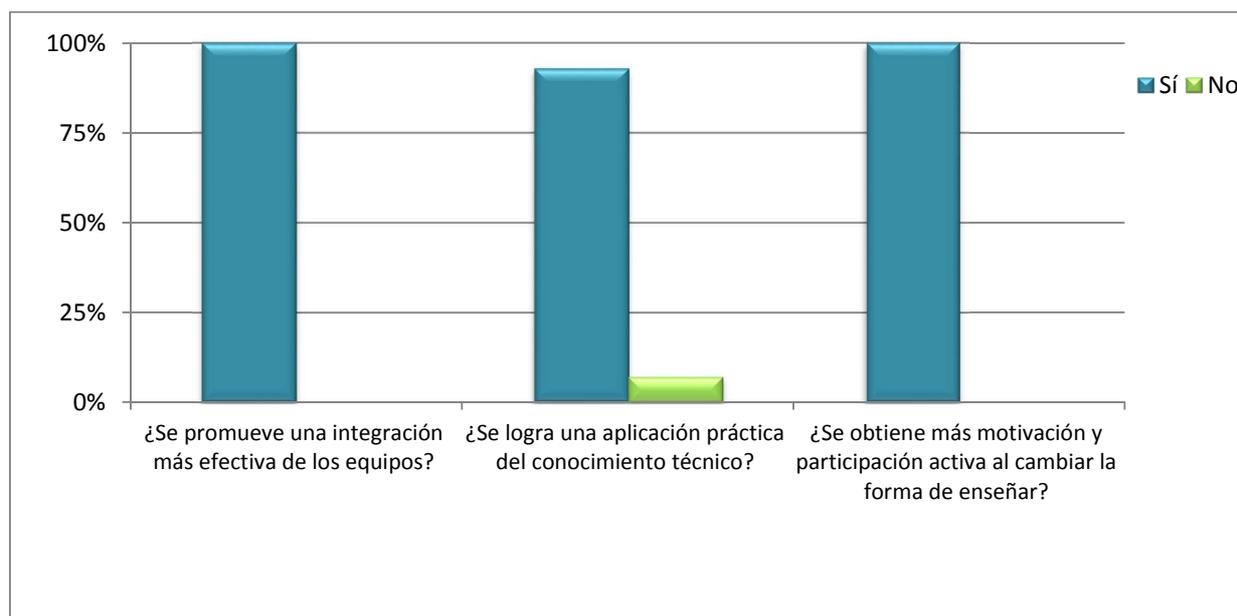


Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Sobre el aprendizaje los resultados son bastante favorables, como se muestra en el grafico 5, pues sólo uno de los estudiantes manifiesta que la herramienta es regular para beneficiar su aprendizaje y sobre si las preguntas realizadas se ajustan a los contenidos, la totalidad indican respuestas positivas, sea de manera excelente, muy buena o buena.

	Sí	No
¿Se promueve una integración más efectiva de los equipos?	100%	0%
¿Se logra una aplicación práctica del conocimiento técnico?	93%	7%
¿Se obtiene más motivación y participación activa al cambiar la forma de enseñar?	100%	0%

**Grafico 6. Opinión sobre otros puntos importantes.**



Fuente: Elaboración propia con base en la evaluación aplicada.

Como se muestra en el gráfico 6, se realizan tres preguntas cerradas, como uno de los objetivos es lograr el acople de los estudiantes en equipos de trabajo se cuestiona si la actividad promueve la integración efectiva de los equipos, donde el 100% de los estudiantes contestan afirmativamente y que es un punto que aunque no favorezca a la comprensión del contenido como tal, brinda el desarrollo de una habilidad muy importante para los futuros profesionales de la carrera de Dirección de Empresas.

A la pregunta de si se logra la aplicación práctica del conocimiento técnico, sólo un 7% contesta de manera negativa lo que indica que mediante el juego la mayoría de los estudiantes consiguen poner en práctica los conocimientos adquiridos, lo que indica que para la mayoría de los estudiantes la metodología funciona como puente entre la teoría y la práctica.

La motivación es un punto muy importante para el aprendizaje, así como trabajadores motivados hacen mejor sus labores, estudiantes motivados aprender mejor, dada la respuesta totalmente positiva por parte de los alumnos, por medio de Inverconsu se logra un incentivo y la participación activa por parte del estudiantado.

Como conclusión final, la aplicación de nuevas formas de enseñar distintas a la clase magistral, si bien no funcionan por igual para todas las personas, aumentan significativamente el interés por una materia o contenido, el juego es uno de los elementos más importantes para el aprendizaje y no debería de estar ausente en la docencia universitaria, como una estrategia didáctica.

## **Bibliografía**

Arieta, P., Olivares, N. A., López, E. M., Vargas, H. J., & Parra, M. (2011). Estrategia lúdica de enseñanza-aprendizaje: Caso sistema de maratones del conocimiento de la universidad Veracruzana y la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Contaduría y Administración (ANFECA). *Global Conference on Business and Finance Proceedings*, 6, 1185-1195.

Díaz, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad*. Colombia: Aula Abierta Magisterio.

López, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Venezuela: Laboratorio educativo.

Mas, Ó. (2012). Las competencias del docente universitario: la percepción del alumno, de los expertos y del propio protagonista. *Revista de la Red Estatal de Docencia Universitaria*, 299-318.

Rosas, R., & Sarlé, P. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Argentina: Miño y Davila.

Troyano, Y., & García, A. J. (2009). Expectativas del alumnado sobre el profesorado tutor en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista de la Red Estatal de Docencia Universitaria*.

### **Fuentes de internet:**

<http://middlecity.com/>

<http://contabilidadfacil.bligoo.es/>

<http://contabilidad.blogcindario.com/>

<http://contabilidaddivertida.blogspot.com/>

<http://www.ehowenespanol.com/>

<http://www.teinteresasaber.com/2011/04/historia-del-monopoly.html>

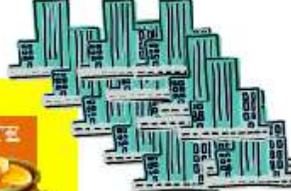
### **Otras publicaciones**

Ugalde, N. Ponencia. Evolucionando la enseñanza de la contabilidad: Un método práctico de enseñar el lenguaje contable a profesionales de otras carreras. X Asamblea General de la Asociación Latinoamericana de Facultades y Escuelas de Contaduría Pública (ALAFEC), 2007.

# Anexo 1. Tablero

Rojo
Blanco
Morado
Gris
Negro





		Bonos de Fotocopiadoras, Valor inversión: 5 puntos									
<b>INICIO</b> (10 PTOS)		Mil Copias 7	<b>RETO</b> 	Copias del I-ste 8	Mil Copias 10	<b>DESAFÍO</b> 	<b>RETO</b> 	<b>SUERTE</b> 			
Acciones de Telefonía Móvil, Ya o inversión: 15 puntos		kölbi 32	INVERCONSU						12 Inca Grill	Bonos de Restaurantes, Valor inversión: 8 puntos	
		<b>DESAFÍO</b> 	24 La Nación	22 La Extra	<b>DESAFÍO</b> 	20 La República	14 La Botana Plcante				
		Acciones de Periódicos, Valor inversión 12 puntos									
		Movistar 30	<b>RETO</b> 					<b>RETO</b> 	<b>DESAFÍO</b> 		
		Claro 28	24 Telecable					20 La Universal	<b>RETO</b> 		
<b>RETO</b> 	26 Tigo	18 La Lehmann	16 Casa Pasta								
<b>SUERTE</b> 	28 Cable Tica	<b>DESAFÍO</b> 	Acciones de Televisión por cable				<b>DESAFÍO</b> 	16 Libro Max	<b>SUERTE</b> 		
		Valor inversión 14 puntos			Valor inversión: 10 puntos						

## Anexo 2. Instructivo

### INSTRUCTIVO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE "INVERCONSU"

- 1 Participan 5 equipos de trabajo, cada uno identificado por un color.
- 2 Cada equipo deberá tener un bloque de hojas sueltas de papel (debidamente identificadas con el nombre del color de su equipo) y cada integrante con lápiz, borrador y calculadora.
- 3 Cada equipo debe elegir a un secretario que tomará nota de cada una de las transacciones que realiza su equipo de trabajo.
- 4 Casilla Inicio. Todos los equipos parten de esta casilla, inicia el juego aquel equipo que obtenga el puntaje más alto al lanzar el dado y luego seguirán en orden iniciando con el equipo a su derecha. cada vez que pasen o lleguen a esta casilla los equipos ganarán automáticamente 10 puntos adicionales.
- 5 Desde la primera ronda los equipos pueden adquirir bonos o acciones por el valor en puntaje escrito en el tablero, según resultado del dado. Después de la adquisición el equipo que llegue a una casilla comprada deberá cancelar intereses o dividendos por su estadía.
- 6 Casilla Desafío. El equipo deberá apostar de 2 a 5 puntos según lo permita la casilla, los cuales duplicarán si aciertan la pregunta y perderán si responden de manera incorrecta. Las respuestas deberán ser totalmente correctas para que el equipo gane el desafío. Cuentan con 90 segundos para responder. Preguntas teórico-prácticas.
- 7 Casilla Reto. Todos los equipos compiten por ganar 8 ó 10 puntos. Se muestra la pregunta y cada equipo en secreto responde a la pregunta en una de las hojas, en cuanto estén listos y seguros de su respuesta procederán a entregarla al arbitro, las respuestas serán revisadas en el orden en que fueron entregadas, y la primera que este correcta será la ganadora del puntaje en juego. Preguntas prácticas.
- 8 Casilla Suerte. Las casillas de suerte indican instrucciones que el equipo deberá acatar de manera inmediata, pueden contener avance o retroceso de casillas, visitas a compañías en específico, visitas a desafíos o retos, entre otros.
- 9 Suerte "Hora de ganar". Con esta suerte su equipo cuenta con 120 segundos para negociar la compra con puntos o el intercambio de algún bono o acción que posea otro equipo. En el transcurso del juego deben ir planeando que les gustaría negociar y con cual equipo.
- 10 Como regla general, si se intercambia o compra un bono o acción este tiene intereses o dividendos acumulados que corresponden a la mitad de los fijados.
- 11 Adquisición de un grupo completo. Si un equipo compra un grupo completo de bonos o acciones de compañías inmediatamente cobrará el doble de dividendos o intereses y tiene derecho de invertir en activos (comprar edificios) por el puntaje indicado lo que lo hará aumentar sus ingresos por dividendos o intereses.
- 12 Si por falta de puntos para pagar a un equipo los dividendos o intereses debe vender sus bonos, acciones o edificios recibirá la mitad del puntaje invertido.
- 13 Se jugará un número determinado de rondas completas, según el tiempo disponible, como mínimo 5 y como máximo 10.
- 14 Al finalizar las rondas se establecerá como ganador aquel equipo que posea más puntos acumulados.

Esta herramienta de aprendizaje consiste en un juego para mejorar el contenido de **Inversiones**, que se imparte en el curso de Principios de Contabilidad (DN-0160) de la Escuela de Administración de Negocios. Como parte de la enseñanza del contenido, cada equipo deberá entregar la semana siguiente los registros contables de cada una de las transacciones realizadas por su equipo de trabajo, así como una carta de mínimo media y máximo una página, con sugerencias de mejora para el "INVERCONSU"

**Herramienta elaborada por la Licda. Susana Badilla Quesada MBA, como parte del material de los cursos impartidos en la Universidad de Costa Rica, tiene fines estrictamente académicos. Su uso requiere previa autorización de la autora. Noviembre, 2013.**

### Anexo 3. Tablero después de terminar el juego

		Bonos de Fotocopiadoras, Valor inversión: 5 puntos						
<b>INICIO</b> (10 PTOS)		Millenium 7	<b>RETO</b> Copias del Este 8	<b>Mil Copias</b> 10	<b>DESAFÍO</b>	<b>RETO</b>	<b>SUERTE</b>	
Acciones de Telefonía Móvil, Valor inversión: 15 puntos		kölbí 32	<b>INVERCONSU</b>				12	Inca Grill
<b>DESAFÍO</b>		24	22	<b>DESAFÍO</b>	20	14	La Botana Picante	
		Acciones de Periódicos, Valor inversión 12 puntos						
<b>Movistar</b> 30		<b>RETO</b>		<b>RETO</b>	<b>DESAFÍO</b>	Bonos de Restaurantes, Valor Inversión: 8 puntos		
Claro 28		24	Telecable	La Universal 20	<b>RETO</b>	<b>RETO</b>		
<b>RETO</b>		26	Tigo	La Lehmann 81	16	<b>RETO</b>		
<b>SUERTE</b>		28	Cable Tica	<b>DESAFÍO</b>	16	<b>SUERTE</b>		
		Valor inversión 14 puntos		Valor inversión: 10 puntos				