

Antecedentes Académicos del Juego-Taller

GESTIOPOLIS

UN JUEGO DE EMPRESAS PARA APRENDER CONTABILIDAD BÁSICA Y GESTIÓN

DESCRIPCIÓN

GESTIOPOLIS es un Juego-Taller de simulación de empresas o juego de negocios de tipo presencial, diseñado para aprender contabilidad básica y gestión empresarial de manera simple, entretenida y con suficiente profundidad. Es un ejercicio docente que permite enseñar a través de una dinámica el proceso de hacer los registros contables, así como la valorización de existencias (materia prima y producto elaborado) y la confección del Balance General y el Estado de Resultados.

La dinámica se desarrolla a través de un conjunto de piezas, tablero, fichas, dinero, tarjetas FODA (tarjetas de destino), un dado, etc. todos accesorios propios de un juego de salón, además los participantes

Los participantes cuentan con una **Carpeta de Formularios** para llevar a cabo todo el proceso contable en papel y una App o aplicación para celulares, Tablet o PC para registrar los movimientos digitalmente. La comparación entre la versión física y digital de la contabilidad de la empresa permitirá evaluar la calificación en este ejercicio

GESTIOPOLIS está presupuestado para grupos de entre 12 y 40 personas. Su desarrollo completo tiene una duración estimada de 12 - 15 horas cronológicas, puede ser más dependiendo de los participantes. No se requiere que los participantes tengan mayor conocimiento de administración de empresas, comercio o industria.

Se simulan tres años ficticios y busca llevar a los estudiantes desde un escenario cierto y favorable hacia un ambiente complejo, cambiante e impredecible, lo que implicara tener una gestión más cuidadosa para la obtención de resultados positivos.

El participante comprenderá cabalmente cada etapa del ciclo contable desde el registro de la transacción hasta la obtención del Balance General y Estado de Resultados. Comprenderá la importancia de contar con un sistema ordenado de registros que permita determinar con precisión el estado de la empresa y le permitirá conocer mejor la relación causa efecto de la toma de decisiones en una empresa y la importancia del análisis del entorno en la obtención de resultados,

OBJETIVOS

Al final del taller los participantes serán capaces de:

- Registrar cada uno de sus hechos económicos a través de un procedimiento estandarizado y en un conjunto de formularios específicos.
- Confeccionar los Asientos Contables, la Valorización de las Existencias (Materias Primas y Productos Elaborados), el Balance General y el Estado de Resultados para los tres años de gestión de la empresa.
- Relacionar la contabilidad con la administración visualizando la importancia en el tratamiento de la información contable para la adopción de mejores decisiones junto con la determinación de resultados que midan la gestión de la empresa en el tiempo.

CONTENIDOS

Los contenidos que verán los estudiantes son:

- Principio de Partida Doble.
- Principio de Valorización de Materia Prima y Productos Elaborados
- Confección del Balance y Estado de Resultados a partir del Libro Diario y Control de Bodega

METODOLOGÍA

Se deben formar un mínimo de cuatro y un máximo de ocho grupos de trabajo constituidos por entre tres y cinco alumnos cada grupo.

El profesor reparte el material a cada grupo, hace una presentación de la actividad y lee las instrucciones en voz alta a la sala

Cada sesión de trabajo representa varios meses contables. Cada mes está representado por el lanzamiento del dado. Lo ideal es alcanzar a jugar los 12 meses y cerrar el año, pero también se puede cerrar con menos meses. Las sesiones de trabajo no necesariamente deben coincidir con la hora de clases ya que el juego se puede interrumpir y “congelar” hasta una siguiente sesión.

En cada mes de juego cada equipo participante debe lanzar el dado y dependiendo del número obtenido se definirá la secuencia de acciones definidas en el tablero que incluye sacar una tarjeta FODA (especie de tarjetas de destino que implicará una posible Fortaleza, Debilidad, Oportunidad o Amenaza) asimismo tomar cierto número de Decisiones tanto Operacionales y Administrativas.

El juego completo contempla tres años con un escenario cambiante hacia un empeoramiento del entorno lo que mostrara la necesidad de contar con buena información contable.

EVALUACIÓN

La evaluación se determina a través de la correcta confección de los estados contables medido a través de la consistencia entre la información realizada en los formularios y la digital en la app, para cada uno de los años jugados.

Este proceso de validación se hace realizando una comparación entre los registros físicos y digitales en el cierre de cada año y permitirá detectar posibles errores o inconsistencias en la información, así como perfeccionar los flujos de información para una correcta contabilización de los movimientos y cálculos posteriores.

Para conocer mayores detalles, favor contactarse con favor visitar nuestra página web:

www.Finanzasvirtuales.com/Gestiopolis

